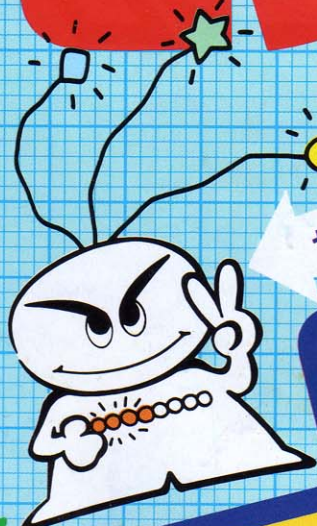
MSXマガジン 第6巻 第7号 通巻56号 昭和63年7月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

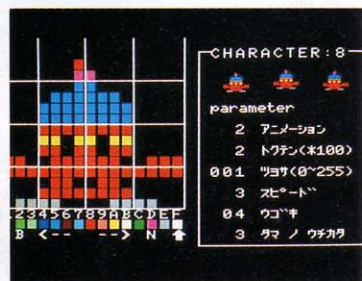
MSXマガジン

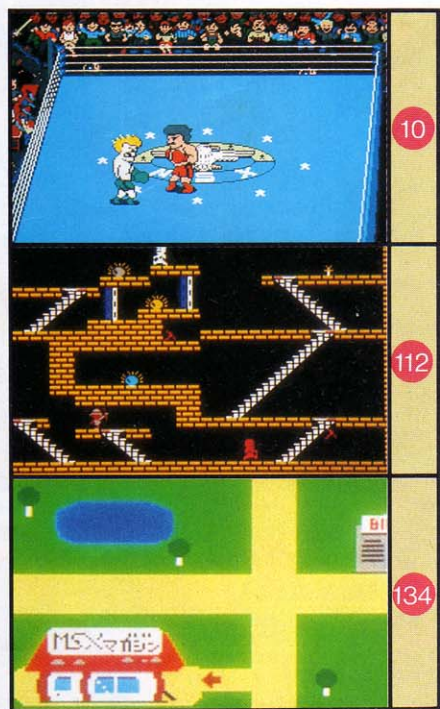
特集 シューティングゲーム・コンストラクション
吉田工務店
キミのセンスで縦スクロールシューティングゲームを!!

特別付録
WHAT IS Pana Amusement Cartridge2(仮称)
●FM音源プラスS-RAM、MSXの新しい力を探って調べて大公開。アレスタ情報もある。

SONY
センサ
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての〝センサー体験〟へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキッド
温度センサー
光センサー
音センサー
センサーキッドくん
ドクターDの解説書付属
It's a Sony
センサーキッド
MSX2
7月1日
新発売
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA
HiTBiT
MSX2
センサーキッドと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。
●〈温度センサー〉
の体験画面。センサー
の先っちょを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン
画面には、「センサーキッド」に組みこまれ
たグラフ画面を呼びだす。例えば40℃
のところで画面の色が変わるように
セットすれば、その色が〝湯わか
し完了〟をキミにコール ●他
に、夏休み中の気温を自動
測定させる、なども朝メシ
マエ
ピー
何してあそぼ?

MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System

シューティングゲームのことなら、吉田工務店にまかせなさい。プレイヤー機から、敵キャラ、マップまで、ありとあらゆるものをコンストラクト。敵キャラの動きや強さまでも自由自在。さあ、オリジナルのシューティングゲームを作ってくれたまえ。

July 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

WHAT IS Pana Amusement Cartridge2 (仮称)

発売直前のパナアミューズメントカートリッジ2(仮称)。内に秘めた、1本で4役の働きを大紹介してしまうのだ!

ショート・プログラム

今月は読者からの投稿作品も載ってるんだぞー。がんばって打ち込んでね!

NEWSOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	3	信長の野望・全国版
	2	1	ハイドライド3
	3	2	ドラゴンクエストII
	4	5	三國志
	5	4	コナミの新10倍カートリッジ
	6	6	F1スピリット
	7	10	イース
	8	8	シャロム
	9	7	プロフェッショナル麻雀悟空
	10	11	プロ野球FAN テレネットスタジアム
	11	9	沙羅曼蛇
↑	12	18	抜忍伝説
	13	12	大戦略
↑	14	—	ガンダーラ
↑	15	—	ワールドゴルフII
	16	17	ザナドゥ
	17	15	忍者くん 阿修羅の章
	18	16	めぞん一刻
↑	19	23	王子ビンビン物語
	20	13	アルカノイドII

3ヵ月間守り抜いた1位の座から、ついにハイドライド3が転落。代わって信長の野望・全国版がトップに返り咲いたぞ。またガンダーラ、ワールドゴルフII、刑事大打撃、マンハッタン・レクイエム、殺人倶楽部と、5本のソフトがTOP30圏外から一気にランクイン。いっときも目を離せない波瀾のTOP30だ。来月の順位はどうなるかな？

ジャンル

シミュレーション

アクション

パズル

ロールプレイング

アプリケーション

アドベンチャー

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年4月12日から5月9日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		10370
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		9700
エニックス	MSX	メガROM	6,800円		7400
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		5920
コナミ	MSX	メガROM＋SRAM	5,800円		5910
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		5050
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		4950
コナミ	MSX	メガROM	5,980円		4330
アスキー	MSX2	メガROM	6,800円		4150
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		3770
コナミ	MSX	メガROM	6,800円		3690
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3680
マイクロキャビン	MSX2	メガROM＋SRAM 1DD	7,800円 7,800円		3060
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		2490
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		2230
日本ファルコム	MSX MSX2	メガROM 2DD	7,800円 7,800円		2160
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,600円		2140
マイクロキャビン	MSX2	メガROM 2DD	6,800円 6,800円		2050
イーストキューブ	MSX2	2DD	7,800円		1860
ニデコ	MSX2	メガROM＋コントローラ	6,800円		1650

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	13	上海	システムソフト
	22	27	グラディウス2	コナミ
	23	21	ヤシャ	ウルフチーム
↑	24	—	刑事大打撃	インフォマーシャル
	25	25	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフト
↑	26	—	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト
	27	19	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム
↑	28	—	殺人倶楽部	マイクロキャビン
	29	20	アシュギーネ 復讐の炎	パナソフト/マイクロキャビン
	30	30	ジーザス	ソニー/エニックス

1 信長の野望・全国版

今年の4月の集計で、ハイドライド3に1位をゆずって以来の返り咲き。これで昨年11月から、3度目の1位獲得ということになる。その間もベスト3は常にキープしたわけだから、これはもう立派の一言。流行りすたりの激しいソフト界にあって、これだけの人気を保ち続ける秘密ってのはなんなんだろう。

これはよくいわれることなんだけど、男性が一度はやってみたい職業にフルオーケストラの指揮者というのがある。自分の手の動きひとつで、何十人もの演奏家を自在に操れるというのがたまらない魅力なんだとか。信長の野望もこれと同じで、一国の主となって政治や経済(そう、このソフトはただのウォーゲームではなくて、国を司どるすべての要素を考えなくては全国統一は実現しないのだ)を動かしていくことが人気の秘密なのかもしれない。織田信長でクリアーしたら、次は上杉謙信や武田信玄で挑戦してみよう、なんてパターンを変えて何度でも楽しめるのもいいね。さあ、来月はどうなるかな。

読者のコメント

ボクはシミュレーションなんてやったことなかったけど、信長の野望はボクみたいな初心者にもわかりやすくていいと思います。でもまだ全国統一したことないので、最後の画面が見られません。だれかコツを教えて!

神奈川県　小沢一也

2 ハイドライド3

善戦むなしく、ついに2位にランクダウンしてしまったハイドライド3。4ヵ月連続1位の座は、残念ながらおあずけになってしまったけど、見事3度返り咲いた信長の野望の例もあるから、今後のランキングに注目していこうね。

なにしろ1ヵ月や2ヵ月では簡単に解けそうもないRPGだから(というより、一般人には一生クリアーできないなんて話もある)、長〜い間楽しめるのも魅力のひとつ。発売と同時にゲームを始めて、今なお広大なマップの中をさまよっている人も多いはずだ。こうなると、生涯を費やして(ちょっとオーバーかな)取り組むソフトってことにもなりそうだね。自分の成長に合わせてキャラクターも成長していくってわけだ。

また、最近の2頭身キャラや美少女路線とはひと味違った、グッとおとなっぽいキャラクターも人気の秘密。それに合わせて背景もかなり力を入れて作られているから、なかなかリアルな雰囲気を味わいつつプレイできるというわけだ。来月は1位奪回なるかな?

読者のコメント

ハイドライド3はおもしろい! なんてったってあの絵がいいね。チャラチャラした感じがなくてシブサがにじみ出てるもん。でも、も一ちょっと簡単にクリアーできるといいんだけどな。やっと塔にたどり着いたところだよ〜。

愛知県　橋本伸夫

3 ドラゴンクエストII

これまた残念ながら、2位から3位へと下がってしまったドラクエII。MSX2版の発売が5月下旬に延びたこともあってか、イマイチ票がのびなかったようだ。それにMSX2マシンのユーザーたちが、ソフトの発売を待って買い控えたなんてこともあるのかな。来月の集計には、期待がかけられるソフトの筆頭といえそうだね。

ゲームの内容自体は、パソコン誌はおろか一般の週刊誌などでも紹介されているので、みんなもう知ってるよね。でも、聞くとやるとでは大違い。一度ロトの勇者となって旅立てば、寝ることも食べることもみんな忘れて、一日中ゲームにハマルことは間違いないぞ。ホント、あっという間に時間がたってしまうのだ。

だから、ゲームを始める時期には十分注意してね。間違って試験前とかにドラクエにハマッてしまうと、お母さんからパソコン禁止令を出されちゃうかもしれないよ。でも、お母さんもハマッたりして……。

読者のコメント

ドラクエは好きなんだけど、2人目の王子の名前が『とんぬら』なんて、間抜けでヤダよ〜。でもいまさら変えるわけにもいかないしな〜。困った困った。

兵庫県　佐々木智幸

4 三國志

先月５位からワンランクアップ。信長の野望も１位に返り咲いたこともあり、ますますパワーアップのシミュレーション陣営だ。

その上、今月はソニーから『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』のディスク版が、来月には光栄から同ソフトのメガROM版が発売されるというから、ランキング上位が光栄のシミュレーション３部作で埋めつくされる日も近いかもしれない。う〜ん、シミュレーションマニアたちのパワーは、恐ろしいものがあるな。

ともあれ、絶好調の三國志。大人がプレイしても十分に満足のいく、息の長〜いソフトとなりそうだ（えっ？　もうそうなってるって？　これは失礼いたしました）。

5 コナミの新10倍カートリッジ

なんだか、こうしたアプリケーション（だよね）が５位とかに入ってしまうと、他のゲームソフトを出してるメーカーさんに申しわけなく思ってしまうけど、まあ、売れてるんだから仕方ない。

と、いうわけで、今月もTOP5入りを果たした新10倍カートリッジ。とにかくコナミのソフトと組み合わせて使えば、途中データのセーブが可能になったり、自機の数を増やしたりといったことが自由自在になる。ゲーム自体が難しくなって、こうした『お助けカートリッジ』がないとクリアーできないなんてこともあるけど、とにかく便利な一本です。

今月の注目ソフト!!

14 ガンダーラ

TOP30圏外から、一気に14位にランクインしてきたこのソフト。聖地ガンダーラに愛と平和をとり戻すため、キミが聖戦士となって邪神の王と戦うというストーリーだ。

基本的には、敵と戦って経験値を上げ最後のボスを倒すというRPGなのだけど、発売がエニックスということもあって、グラフィックのキレイさやキャラクターのかわいさはなかなかのもの。タイトルからも予想がつくように、敵キャラの名前は摩利支天（まりしてん）とか深沙大将（じんじゃたいしょう）などと物々しいのだけど、かえってこのアンバランスさがミスマッチな魅力となって、今月のランクインとなったのかもしれない。

そもそもゲームというのは、自分だけの力で解くものだし、またそうしたほうがクリアーしたときの喜びも大きいものだけど、どうしても先に進めないよ〜！　なんて人のためにお助けメッセージ。５月号と６月号のMマガでガンダーラを紹介してるから、ぜひ参考にしてみてね。それから仏様に手を合わせながらプレイするといいかもしれないよ。苦しいときの神（おっと、仏か）頼み、な〜んて言葉もあるでしょ。

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト５	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ	☎03-477-3343
J&P　渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P　八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P　町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店　大宮店　コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店　所沢店　コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線　本店４階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド　大阪駅前第４ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ　CSK	☎06-345-3351
J&P　阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P　テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋５ばん館	☎06-644-1513
J&P　メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋７ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱　日本橋３ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱　日本橋８ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱　日本橋１ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P　くずは店	☎0720-56-7295
J&P　高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

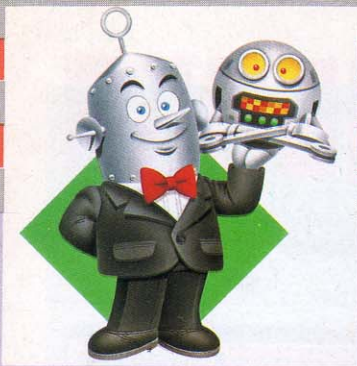
近畿

店名	電話
上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店	☎0734-32-5661
J&P　和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P　京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　C　スペース	☎078-391-8171
J&P　姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

MSX NEW SOFT

次々と発売されるおもしろソフトを大紹介。このコーナーをじっくり読んでお気に入りのソフトをみつけたら、おこづかいを握りしめてお店へ走ろう。さて今月はどんなソフトが発売されるか、お楽しみに！

キーボードを連打して、キミよ熱い汗を流せ!

ファミリーボクシング

最近、グングン人気が盛り上がっているのがボクシング。小気味よいフットワークからくりだされる、超ヘビー級のパンチは、やたらと迫力あるもんね。そんな大興奮ものスポーツを、家にいながら体験できちゃうのがソニーの『ファミリーボクシング』。スポーツファンは注目だ!

⬆MSXと描かれたリングの上で、青春をかけた(?)熱い戦いがはじまる。負けるんじゃないぞ！

気分はマイク・タイソン

ドスドスドスとにぶい音をたてて、重いパンチが相手の体にヒットする。それまでリングを軽やかに舞っていた挑戦者も、まともに受けたたった一発のパンチで、足が止まりそしてガードが空く。その瞬間、獲物をとらえた野獣のように、素早くそして正確にくりだされるチャンピオンのパンチ。まるでスローモーションのように汗が飛び散り、挑戦者がリングに沈んでいく。

東京ドームで開かれたタイソンの試合を、テレビにかじりついて見てた人も多いんじゃないかな。あの興奮をもう一度。キーボードを連打すれば、キミもタイソンになれるぞ！

チャンピオンを目指せ

このファミリーボクシングが目指すのは、キミが選んだボクサーをコンピュータ相手にトレーニングさせ、タイトルマッチトーナメントで世界チャンピオンの座を手に入れること。はじめはなさけないほど弱いボクサーだけど、試合に出て経験を積んでいけば、スタミナもパンチ力もグングン上がってくる。明日のチャンピオンを夢見て、トレーニングに励もう！

と、いうわけで、まずはトレーニングモードからスタート。これはコンピュータが相手になって、キミが選んだ選手をきたえ上げるもの。試合に勝つとパワーポイントが増えて、たくましいボクサーになっていくぞ。また途中データ

パワーポイントをふり分けろ

⬇試合がはじまる前に、パンチ、スピード、スタミナの各項目に、自分の持つパワーポイントをふり分けよう。パンチはポイントが多いほど、相手に与えるダメージが大きくなるし、スピードはフットワークとパンチのコンビネーションに影響する。またスタミナが多ければ、それだけ体力の回復がよく、打たれ強い選手になるというわけ。対戦相手のパワー配分を参考にして、相手に合った性格のボクサーにするのがコツかな。いずれにせよパンチが強くないと、相手は倒せないぞ。パワーポイントは試合に勝てば増えるからね。

『E』を取るとダメージが回復!

⬅ボクシングで試合中にタオルが投げ込まれると、セコンドが負けを認めたことになるけど、このファミリーボクシングでは、観客席からパワーアップアイテムが飛んでくることがある。写真のEマークはそのひとつで、これを取るとダメージが一気に回復するぞ。でも相手にも有効なアイテムだから、くれぐれも先に取られないようにね！　うまくまわりこんでアイテムを拾わないと、せっかくのチャンスが台無しになっちゃうよ。この他にも、パワーポイントがアップするアイテムも登場する。

ヒェ〜ッ！顔がゆがんじゃうよ〜

⬅相手のパンチをもろにくらったところ。痛がってるんだか、おもしろがってるんだか、よくわからない表情だけど、受けたダメージはかなり大きいぞ。

クリンチに持ち込むんだ

⬅「まずい、このままじゃダウンしちゃうよ〜」なんてときは、クリンチに持ち込もう。多少は時間がかせげるから、体勢を立て直せるかもしれないよ。

痛恨のダウン

⬆善戦むなしくダウン。スペースキーを連打して「立て、立つんだジョー！」

フッフッフッ 正義はかならず勝つ！

⬅どんなに劣勢の戦いを強いられていても、勝利を信じてひたすらパンチをくりだせば、かならずや勝つことができるんだ（ホンマかいな）。そう、信じるものは救われる。「あーなたはー、カーミをしーんじまーすかー？」

ゴングに救われた

➡フラフラになりながらも、かろうじてゴングに救われた。だからといってノンビリしてないで、キーを連打してダメージを回復しろ！　休んでるヒマなどないのだ。

はパスワードでセーブできるので、友だちが育てたボクサーと試合をさせるなんてことも可能だ。

パワーポイントが増えてきたら、ランキングモードで自分のボクサーとしての強さを試そう。新人戦からはじまって、世界シリーズまでチャレンジできるようになったら一人前だ。でも、ここにでてくる選手たちの強さは半端じゃないから、なめてかかると一発でKOされちゃうよ。

そして最後はトーナメントモード。８人までのマルチプレイヤーでの対戦が可能なものだ。ともだち同士で集まって、ワイワイいいながらプレイすると盛り上がるよ。人数が足りないときは、コンピュータが相手をしてくれるぞ。また、友だちと２人でやるVSモードや、トーナメントを観戦できるウォッチモードもあるよ。

パワーアップしたらランキングモードに挑戦だ！

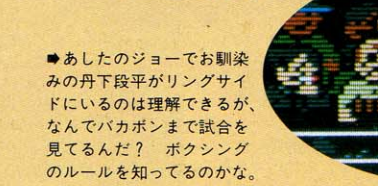
トレーニングモードで十分自信をつけたら、ランキングモードに挑戦してみよう。これで、キミの実力がどの程度のものかわかるわけだ。まずは新人戦だけど、強いボクサーがウヨウヨしてるから、はじめはなかなか勝てないかもね。負けてもともと、挑戦者の気分でプレイしよう。

⬆ランキングモードは３種類。世界の壁は、むちゃくちゃ厚いんだぞ〜！

⬆自分の名前を登録しないと、こんな変な顔になっちゃった。裏ワザかな？

⬆リングの色が違ってるでしょ。敵も一段と強そうになってるよ。

観客席にまぎれこんだ有名人を発見！

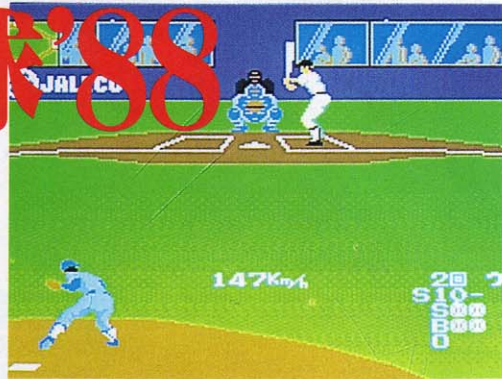
試合に熱中してると気がつかないかもしれないけど、目を凝らして観客席を見ると、意外な有名人たちが隠れているのがわかる。ゲーム自体にはあんまり関係ないわけだけど、こんなちょっとしたとこにコッてるソフトって、うれしいよね。編集部で発見した有名人は右の写真のとおり。この他にもデーモンみたいな人もいたから、みんな探してみてね。

⬅画面の隅で竹刀を振りまわしてるのがダンプ松本。女子プロレスを引退して、こんなとこに乱入していた。右にはノーブラの女の子もいるよ。

➡あしたのジョーでお馴染みの丹下段平がリングサイドにいるのは理解できるが、なんでバカボンまで試合を見てるんだ？　ボクシングのルールを知ってるのかな。

アクション
- ソニー
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- ６月21日発売
- 価格5,800円

燃えろ!! 熱闘野球'88

パソコンゲームとしては、麻雀と並び不滅の人気をたもつ野球ゲームの新作が発売された。それがジャレコの『燃えろ!! 熱闘野球'88』。テレビの野球中継と同じ、センターカメラからの映像が新しい注目ソフトだ。各自お気に入りの球団を選んで、1年間にわたるペナントレースに挑戦してみよう。最後に笑うのは誰だ!?

➡人工芝も美しい球場に、147キロの快速球がうなる！「ストライク」なんて審判の声も聞こえるよ。

プロ顔負けの132試合

さすがにタイトルに〝燃えろ!!〟なんてつけられてるだけあって、内容も燃えに燃えているこのゲーム。ピッチャー12人、バッター18人で構成された球団が全部で13チーム。なんと合計390人分ものデータが、初めから入っているというわけだ。

まずは友だちと2人、敵味方にわかれて監督稼業を満喫してみよう。30人もの選手を抱えているわけだから、状況に合わせた的確な作戦や選手交替が要求されるぞ。動物的カンを働かせて突っ走るか、データ野球に徹してクールな作戦を取るか、はたまた我慢に我慢を重ねた守りの野球に徹するか、それはキミ次第だ。

また、自分の好きな球団を選んで戦うペナントレース編は、同一チームと3連戦を繰り広げながら、年間132試合を消化するという過酷なもの。チームを選んだ瞬間に年間スケジュールが決定され、一試合終えるごとにそれまでの試合経過を記録したパスワードが表示される。優勝ラインは80勝で、なんと記念パレードも用意されているとか（さすがにバーゲンセールはないみたい）。ここまでくると、もう、プロ顔負けですわな。

選手たちも多種多様

凝りに凝ってるゲームだけに、登場する球団や選手たちもバラエティーに富んでいる。それぞれバッティングオーダーに合った打率が割りふられているし、バッターボックスに入ったときのフォームにも違いがある。アウトやセーフ、ストライク、それにイテッ！　なんて、音声合成された声が出るのもリアルだね。発っせられる声は全部で16種類。キミは全部聞き取ることができるかな？

またピッチャーの投球フォームもなかなかポイントをつかんでいて、思わず下に分解写真でおとど

過酷なペナントレースを

ゲームはVSモードとペナントレース まずはお気に入りの球団を選ぼうね!

⬆ビックリマークにカッ飛ばされたボールが、そのまま画面の外にフッ飛んできそうなタイトル画面。

⬇4番バッターは4番なり、8番は8番なりに設定された打率。みんな自分の仕事をこなしているんだ。

ピッチング&バッ

⬆ピッチャー、まずはじっくりとキャッチャーからのサインを見やります。

⬆やっとボールが決まったのか、頭を大きくコクリとたれました。

野球にうるさい人が見ても思わず感心してしまうのが、ピッチングフォームとバッティングフォーム。上の写真はオーバースローの場合だけど、この他にもサイドスローやノーワインドアップのパターンも用意されている。ピッチャーのスタミナも、先発、中継ぎ、押さえで区別されているし、バッターのかまえ方も3パターン。それぞれ球筋に合わせてインステップ、アウトステップできるという凝りようだ。

左対策もバッチリだね

➡左ピッチャーが登場すると、バックスクリーンのライト寄りから見た画面が表示される。これなら体の影になることなく、ピッチャーの球筋を見られるというわけだ。本物の野球中継でも未だに実現してない、キメの細かいサービスが、パソコンゲームで実現したのだな。ちなみに写真のピッチャーはサイドスロー。投球後のかたちが違うでしょ。

おっ乱闘モード突入か!?

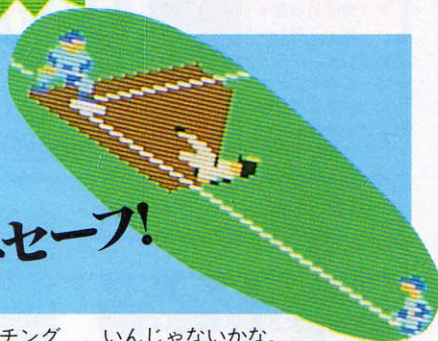
⬅バッターのインコースぎりぎりに投げると、デッドボールになってしまうことがある。おとなしいバッターならいいけど、特定バッターの場合はピッチャーに殴りかかって乱闘モードに入ってしまうぞ。この"特定"が誰を指すか、なんとなく予想が立ちそうだな～。

すべり込みセーフ!

➡3本間にはさまれたランナーが、間一髪3塁ベースに戻ったとこ。中継プレーがうまくいくと、迫力あるホームベース上でのクロスプレーなども見られるぞ。

オーロラビジョンも大活躍

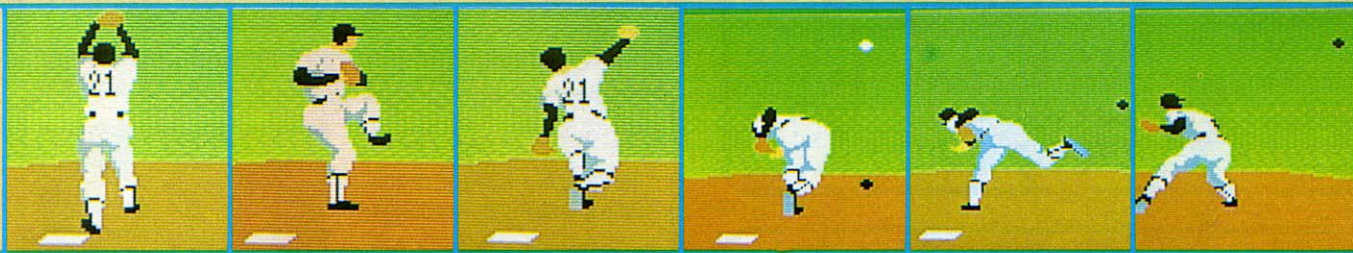
⬅ピンチをまねいたらタイムをとってリリーフを送ろう。ご覧のように、オーロラビジョンに選手の姿が写し出されるぞ。また代打選手のアップなども表示されるよ。

➡ホームランが出ると、ガックリとしゃがみこんだピッチャーの後ろを、大きく手を振り挙げガッツポーズをとったバッターが走っていく。これは気持ちいいぞ。

けしてしまった次第。ピッチングに関してはロうるさい（おっと、それ以外でもウルサイか）、400勝を達成した某野球評論家も、このフォームなら文句のつけようがないんじゃないかな。

さて、こんな特長をさらに際立たせてくれるのが、MSXゲーム初のセンターカメラがとらえた画面表示。テレビの野球中継がセンターカメラを採用した最大の原因である、「球筋が見やすい」ということが、パソコンゲームでもしっかりと証明されたのだ。ピッチャーの手を離れてからミットにおさまるまで、快速球はホップし、カーブはするどく曲がり落ちる。その一部始終をジックリと観戦しよう。野村スコープもあれば、よかったのにね。

勝ち抜くは誰だ!

アクション
■ジャレコ
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格8,500円

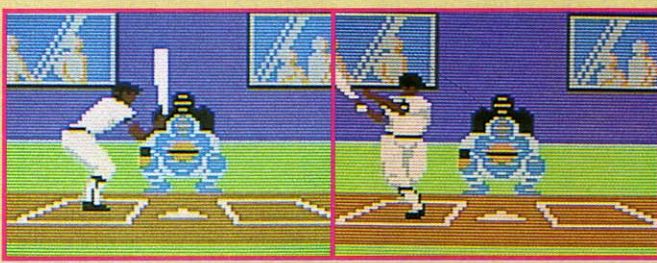
ィングフォームを大解剖してみたのだぁ!!

⬆さあ、注目の第一球目。両腕をダイナミックに頭の上まで振りかぶって……。

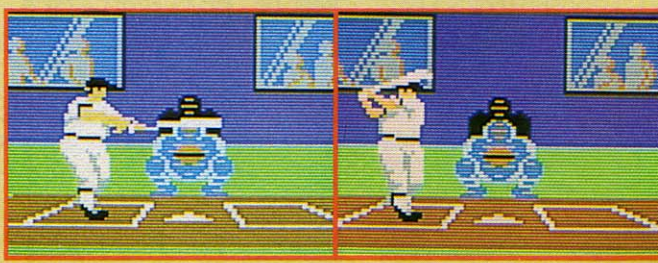
⬆右足に大きくタメをつくります。これが快速球を生むんですねえ。

⬆そしてリストの利いた球離れ。角度がついて、球に威力が増しています。

⬆体全体を使った、ダイナミックなフォーム。バランスもなかなかいい!

⬆大きく蹴上げた足が、たのもしいですね。下半身が鍛えられている証拠です。

⬆そしてフィニッシュ。バッターに向き直って、素早く守備体制に入りました。

⬆大きくホームベースにかぶさったフォームは、外人選手特有のものだ。

⬆球に向かってインステップしていったものの空振り。でもダイナミックだね。

⬆同じ左バッターでも微妙に違うでしょ。このフォームだとレフト前ヒットかな。

⬆スウィングの最後まで、しっかりバットを握っている。正統派のバッターだね。

11種類のカードゲームがアメリカから上陸!

ソリテア ロイヤル

だれもが一度はプレイしたことのあるカードゲーム。その中から、ひとりっきりで楽しめる(つまりソリテア)ものばかりを集めたのが『ソリテア ロイヤル』だ。オリジナルはアメリカ版。プロデュースしたのが、あの『上海』と同じ人物というから、思いっきり期待が持てそうだね。勉強に差しつかえない程度に、ハマッてみようか。

➡いつ覚えたのかは忘れてしまったけど、今でもちゃ〜んとプレイできるようなソリテアが満載。マウスにも対応している。

カードの図柄を増やせ

『ソリテア ロイヤル』で使用できるカードはいろいろと用意されているけど、そのすべてを見られるかどうかはキミの運と技しだい。ゲームに勝つにつれ、使えるカードが増えていくという仕組みになっている。写真のような美しい図柄が隠されているから、ここはひとつ、ハリきってプレイしようね。

また、ひとり遊びとはいっても、友だちとスコアを競うモードも用意されている。すべてのゲームをプレイして合計得点を競うのだ。ハイスコアの登録も可能だよ。

ピラミッド

写真のように、カードが山のように積み上がっているので、ついた名前がピラミッド。底辺の部分にあたるカード全体が見えているものや、左上に積み上がっているカードを2枚ペアにして、その合計が13になるように取っていく。無事にすべてのカードを消すことができればゲームクリアー。ただし運が悪いと、ほんの2〜3枚取っただけで、取れるカードがなくなっちゃったりもするよ。

⬆画面から消すことのできたカードの枚数が、スコアとして表示される。

ゴルフ

中央に置かれた手札に続く番号のカードを、上の7列の中から選んで重ねていくゲーム。もちろんカード全体が見えているものしか使うことはできないぞ。どうしても合うカードがなくなっちゃった場合は、ふせてあるカードの山から1枚開けて続けることができる。でも、この山がなくなったらゲームオーバーだから慎重にね。無事に7列全部のカードを中央の手札に重ねられたらクリアーだ。

⬆同じ数字のカードが複数あるときは、どちらを選ぶかがポイントとなるぞ。

クロンダイク

技よりも、運の良し悪しがクリアーに大きく影響していたのがこれまでの2つのゲーム。でも、このあたりからソリテアの本領発揮といった感じの、頭を悩ますゲームになってくる。そのひとつ目がクロンダイクだ。

このゲームの目的は、カードのマーク別(つまりハートとかスペードとか)に、A(エース)〜K(キング)の4つの山を作ること。そのためには、左上のカードの山や、下に表示されたカードの中から4枚のAを見つけだすことが先決だ。

表向きになったカードを互いに重ねたり、左上のカードを3枚単位でめくって、順番にカードを合わせていったり……。裏返しのカードを次々とオープンして、クリアーを目指そう。

⬆ほんの一手の過ちが命取りになってしまうこわ〜いゲーム。慎重にね。

キャンフィールド

基本的なルールや目的はクロンダイクと同じようなゲーム。マーク別にA〜Kまで、4つの山を作れればゲームクリアーだ。けれども写真のようにカードの並び方が多少違っていて、4列に並んだカードの左に13枚のカードが裏返しに積み上げられている。だから4枚のAを探し出すことも大切だけど、この13枚のカードをいかに早く開けられるかが、勝負のポイントとなりそうだ。オープンできるカードの山が1ヵ所だけということもあって、難易度的にはクロンダイクよりも上じゃないかな。それだけにしっかりと考えながらプレイしないと、クリアーは難しいよ。また、左上の山はクロンダイクと同じで、何度でも3枚ごとにめくれるからね。

⬆早く左のカードの山を開けないと、アッという間に手詰まりになっちゃう。

コーナーズ

その名のとおり、４つのコーナーに同じマークのカードを小さい順に積み上げていくゲーム。と、口でいうのは簡単だけど、実際にプレイしてみると、これがやたらと難しい。無事に所定の位置に積み上がったカードはいいけど、問題となるのはそれ以外のものをどう処理するか。コーナー以外の５ヵ所にはマークに関係なく大きい順に重ねることができるけど、注意しないと下に何のカードがあるかわからなくなって、大パニックに陥ってしまうよ。こまめにメモを取るといいかもしれないな。

⬆どこに何のカードを重ねたか覚えておかないと、クリアーは難しいぞ。

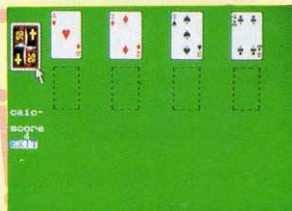
シャッフル&ドロー

画面いっぱいにひろげられたカードを上手に操作して、４つのマークごとにＡ～Ｋまで積み上げるゲーム（よくよく考えると、ソリテア ロイヤルって、このパターンが多いのね）。下のほうに重ねられたカードを、あ～でもない、こ～でもないといいながら掘り出していこう。何手も先を読んでプレイしないと、思いどおりにいかないよ。これは運というより、純粋にカードを操る技が要求されるものだから、それだけにヤリ甲斐もあるってもんだね。じっくりと作戦を練ってプレイしよう。

⬆ソリテア ロイヤルにしてはめずらしく、全部のカードが表を向いている。

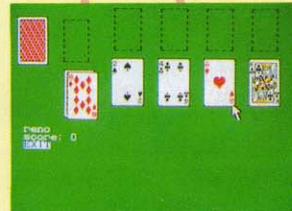
カルキュレイション

最初に並んでいる４枚のカードの倍数になるように、カードを重ねていくゲーム。４枚のＫが並べばゲームクリアーだ。

ただ、このゲームをプレイする上で難しいのが、常に頭の中で計算をしていなければならないこと。たとえば４の倍数なら、４、８、Ｑ、３……となる。あれっ16じゃないの？　なんて、声が聞こえてきそうだけど、ホラ、カードは13までで終わりでしょ。だからまた１から始まって３となるわけ。注意してプレイしようね。

⬆ゲーム自体の難易度よりも、倍数計算が大変なゲーム。理数系向きだね。

リノー

写真を見てもわかるように、このゲームはキャンフィールドとほとんど同じ画面構成。また基本的なルールも、ほとんど同じになっている。

ただ違うのが、左上の裏返しになったカードをめくるのが１枚ずつで、しかも１度しかできないこと。キャンフィールドが３枚ずつ何度でもめくれたことを考えると、これはかなりのハンデだね。ただでさえ難しいソリテアの中にあって、文句なしの難易度ナンバーワンのゲームといえそうだ。

⬆画面がシンプルなほど、難易度は上がっていくのかな。クリアーは神技だ。

カード初心者&子供たちにはコレ!

童心に戻って遊んでね

ここまで読んできて、「あ～、何だかわからないよ～。ボク勉強とか苦手だから、こんな難しそうなソフトなんか絶対にプレイしないぞ～！」なんて頭をかきむしりながら叫んでるキミ。まだ、あきらめちゃダメだよ。家族そろってババヌキや７並べを楽しんだように、だれでも簡単に遊べるゲームが用意されているんだ。

これは〝CHILDREN'S GAME〟と呼ばれる３つのソリテア。子供の頃、だれもが一度はプレイしたことのあるようなものばかりが、集められている。

まずはコンセントレーション、つまり神経衰弱。１プレイモードもあるので、ソリテアの仲間というわけ。そしてペアズ。同じ番号のカードを２枚ペアで取っていくから、この名前がついたんだね。最後は願いをかけながらプレイするザ・ウィッシュ。画面上のカードをすべて取り終えれば、願いがかなうというわけだ。

以上、合計11種類のカードゲーム。たまにはひとりでノンビリと、ソリテアに興じてみるのも、いいんじゃないかな？

コンセントレーション

⬆これはみんな知ってるよね。キミの記憶力の良し悪しを試す神経衰弱だ。

ペアズ

⬆中央のカードをめくってペアを作ろう。全部なくなるとクリアーだよ。

ザ・ウィッシュ

⬆願いをかけてプレイするザ・ウィッシュ。恋占いでもしてみようではないか。

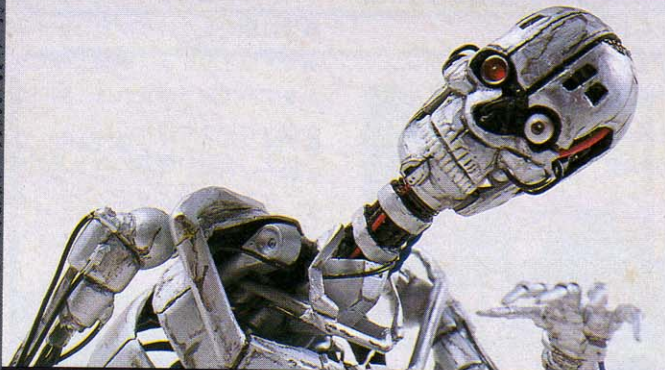
テーブルゲーム
- ■ゲームアーツ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■６月24日発売
- ■価格6,800円

SNATCHER™

コナミがついに、本格的純粋アドベンチャーゲームに挑戦！ それも、コナミのMSXゲーム初のディスク版だとさ。サイバーパンク・アドベンチャーという副題のついた『スナッチャー』とはいかなるゲームなのか!? かーなり、入れ込んでるできのようなので、期待したいのでありまーす。

⬆得意のアクションアドベンチャーではなく、純粋っぽい(？)、アドベンチャーゲーム。グラフィックの美しさは、さすがにコナミ。

新しいジャンルに挑戦

MSX2用で、ディスク３枚組、それにSCCカートリッジが１本付いて(！)、この８月中旬に発売。データを先に紹介しちゃったけど、これは、えらいことになってしまった。ゲームはアクション、という理念のもとに（と思っていたんですけどね)、MSXのゲームを作り続けていたコナミ。MSXにおいてはカートリッジものしか手がけていなかったコナミが、いきなりこのスペック！　こりゃ大英断だね、どうなっちゃったんだよお。

『スナッチャー』、ご紹介しよう。まずは、ゲーム背景の説明。プロローグから……。

「1991年６月６日、レニングラード。チェルノートン研究所において大惨事が発生。開発中の細菌兵器〝ルシファーα〟が大気中にもれ、東ヨーロッパ諸国、ユーラシア大陸の80パーセントが壊滅。このとき、世界の半分が死滅した……」

とまあ、いきなりこうなってしまうわけ。近未来SFから発生した素材というわけだね、これは。そして、このゲームシナリオは、その惨事から50年後、という設定。

「2042年12月、狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティー。人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。国籍、目的、正体不明。某国の新兵器なのか？　宇宙からの侵略者なのか？　彼らは冬になると現われ、人を殺害し、密かに本人とすり替わって社会に浸透していく。人工の皮膚をまとい、汗をかき、血を流すことも可能である。オリジナルの人間とは、ほとんど見分けがつかない。彼らは人の身体をすり替える(スナッチ)ことから、スナッチャーと呼ばれる……」。

んー、どこかで見知ったような設定のような気が。

「極限の恐怖は、対スナッチャー用の特殊警察班を生んだ。訓練された、非情の男たち。人々は、彼らのことをJUNKER（ジャンカー、屑鉄処理）と呼んだ……」。

なんかー、この一、○○○○ランナーの世界かあ？

「たった今、JUNKER本部に、腕ききのJUNKERであるギブスンからの連絡が入った！　スナッチャーらしき男を追いつめた。応援頼む!!」。

ここまでで、もうおわかりだよね、ゲームの進行は。主人公のキミは、JUNKER。スナッチャーを捜し、スナッチャーの謎を解くのが、使命なわけだ。うーん、この手の題材、シナリオ構成って、肌に合うタイプの人がのめり込んじゃうと、どーしようもないっていうパターンなんだよな。

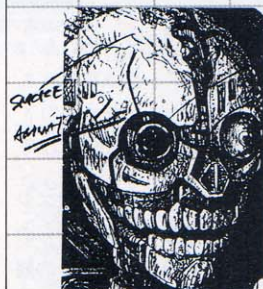
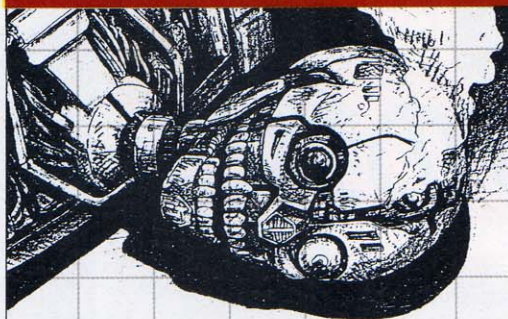
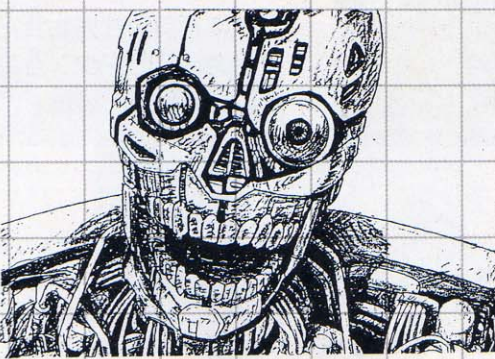
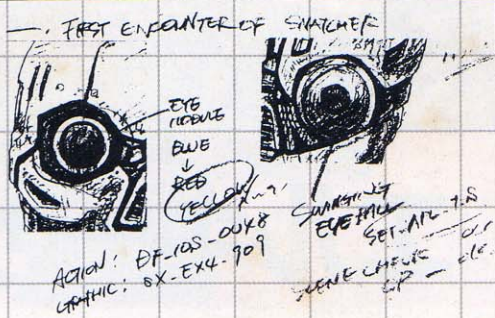
まだ、この記事を作る段階では動いているゲームを見ることができていない。入手できた、絵コンテその他で、雰囲気をくみ取っていただきましょうか。

⬆絵コンテのいろいろ。最下段が主人公。その上が相棒となる〝メタルギア〟ちゃん。

⬆キャー、女性キャラ！ なんでキャーなの？ いいじゃない。誰がなにでなんなのかは、今のところ言わずが花だな。

スナッチャー設定コンテ

2部構成とSCCの謎!?

ゲーム自体は2部構成になるらしい。第1部は、推理部分。従来のアドベンチャーゲームよろしくコマンド選択により、進行。そして第2部。ここらが、コナミらしいというところなのだが、謎解き迷路、そしてシューティング(?)の要素が第2部で導入されるとのこと。シューティング？ いきなりそんなの入れちゃったら、雰囲気、こわさなーい？ そのあたりは製作者サイドで考慮済みのようだよ。どういう感じになるのかは、次号のMマガでご紹介できると思うから、待っててちょうだい。

そして、またコナミさん遊んでるーというところ。メタルギアが登場してくる。悪者ではなくて、このストーリー上では味方として出てくる。主人公のキミの助手として、いろんなことをナビゲートしてくれる。調査、データ管理、分析などを初め、ゲーム自体のセーブやロードも司どってくれる。

スナッチャーの本体、というか人工皮膚をつけていないときの姿はというと、コンテにあるようなガイコツみたいなやつなんだけど、ノリにノッてる製作者の松井さん(MSX版グラディウスシリーズなどを手がけて、コナミMSX開発チームの重鎮！)は、フルスクラッチで、なんと模型まで作っちゃったー。左ページと、この下にあるでしょ。それがこれ。すごいね。

次号では、さらに、もうすこし追究したい。待ってるんだぞ！

アドベンチャー
■コナミ
■MSX2・2DD 3枚組
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■8月中旬発売(SCCカートリッジ付き)
■価格未定

⬆MSX2の発色のよさを、どこまで使いこなしてくれているか！ に注目したい。大人の人でも、十分遊ばせてくれるできに、期待。それまでに、ディスクユニットを買おう。

力ずくじゃクリアーできない 本格派 シンキングゲーム

王家の谷 エルギーザの封印

3年ほど前に発売された『王家の谷』って覚えてるかな？最近流行りのアクションアドベンチャーの元祖的な作品だ。これはその続編。パワーアップして再登場したぞ。

⬆MSX2版の画面写真。中央にあるのが封印された扉で、赤い点の数だけキーアイテムを集めないと開かないぞ。

主人公はビック13世

時は未来。先祖代々ピラミッドに魅せられ、その神秘に挑んできたビック家の当主〝ビック13世〟が、このゲームの主人公である。もちろん彼の遠い祖先が、『王家の谷』の主人公であったことはいうまでもない。

さて、そんな家柄に生まれついたビック13世の職業は惑星考古学者。地球以外の惑星に舞台を移し、古代遺跡を調査しているというわけだ。そんなある日、惑星レムールで謎の碑文を発見したところから、この物語ははじまる。

「魂はレムールの地、エルギーザへと導かれる」

これによると、地球の古代エジプトの王族は惑星レムールからの植民であり、ピラミッドはその崩御した王たちの魂を、故郷のレムールへと瞬間移送する装置だったという。そして遺体とともに埋葬されていた財宝は、制御装置の役目を果たしていたのだ。

考古学者たちの調査や発掘により荒廃しきったピラミッドは、コントロールを失い自爆への道を歩んでいる。蓄積されたこのピラミッドパワーは、今や地球を崩壊させるに十分なものだ。この危機を救う道はただひとつ、地球上のピラミッドにリンクされたレムールの中枢ピラミッド〝エルギーザ〟の機能をストップさせるしかない。キミはビック13世となり、厳重な封印がほどこされたいくつもの部屋を進み、エルギーザの中枢部を目指すのだ。

中枢機能をストップ！

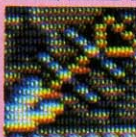
このゲームのステージ構成を簡単に説明すると、まずエルギーザのピラミッドが合計6基。それぞれをエリアと呼び、各エリアはス

なんだか不気味なところだな〜

⬅怖そうな壁画(？)があるステージ。ミイラや亡霊もウヨウヨで……。え〜ん、お母さ〜ん、お家に帰りたいよ〜！

道具と武器は6種類

エルギーザの封印に登場する道具と武器は下の写真のとおり。画面のところどころに置かれているから、状況に合わせて選択していこう。これらのアイテムを手に入れるには、ジャンプするなどしてプレイヤーを重ね合わせればOK。ただし2種類以上のアイテムを同時に持つことはできないから、取る順番も考えないとダメだよ。

スコップ

⬅フロア(地面)を掘るための道具。でも自分の墓穴を掘らないように注意してね。掘れる穴の大きさは16×8ドットだ。

ツルハシ

⬅スコップよりちょっと強力な穴掘りツール。一度に16×16ドットの穴が開くぞ。自分の足に穴を開けないように要注意！

ハンマー

⬅コンコンと壁を叩いて穴を開けるためのもの。8×16ドットずつしか掘れないので、コツコツと根気よくいこう。

ドリル

⬅ウィーンとばかりに壁を突き崩していくツール。一度に16×16ドットの穴を開けてくれるぞ。文明の利器はスゴイのだ。

ナイフ

⬅射程距離は無限大。敵や壁に当たるまで、地面に平行に真っ直ぐ飛び続けるのだ。壁に刺さって取れなくなることもあるよ。

ブーメラン

⬅一定距離を飛んで敵などに当たらなければ戻ってくる武器。投げ方が下手でも、ちゃんと戻ってくるから安心してね。

白と青のビック13世だ！

⬅こちらはMSX2版。青い服を着て、顔色もいいみたいだね。ツルハシをかついでいるぞ。

⬅MSX1版のビック13世。スプライト機能の関係で、白い姿での登場。ナイフを持っている。

ゲームエディットコンテスト実施

エルギーザの封印の特徴のひとつとして、自分でステージ設定や仕掛けなどを作成できる〝ゲームエディット機能〟がある。データのセーブは新10倍カートリッジやディスク、カセットテープに行ない、第２第３のエルギーザの封印を作ってしまおうというわけだ。

さて、コナミではこのエディット機能を生かし、コンテストを実施する。締め切りは今年の９月末日で、豪華商品も用意されているとか。詳細はパッケージを参照してね。

⬅製品に負けないようなステージを作ってね

テージと呼ばれる10の部屋で構成される。さらに各ステージの画面数は、１～９画面でできている。もちろん各ステージには、回転扉や一方通行扉、シャッター、消えるフロア&ハシゴ,移動石……など、さまざまなしかけがほどこされているから、容易なことでは先に進めないぞ。

⬅丸太の部分は一定回数とおると消えるぞ。

また各ステージの最後には封印された扉が待っていて、これを解くにはステージ内にあるキーアイテムをひとつ残らず集めなくてはならない。そうして１ステージずつ封印扉をクリアーしていき、６つめのピラミッドの最終ステージにある中枢部の機能をストップできれば、ゲームクリアーだ。

パズル要素が強いぞ

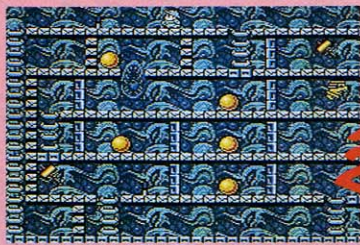
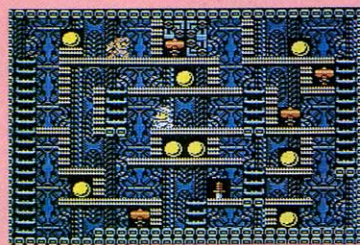
アクションアドベンチャーの先駆けとなった、前作の王家の谷とは違い、エルギーザの封印はパズル要素が強いソフトになっている。もちろん〝敵と戦いながらピラミッドの中を探検する〟という基本設定は同じだけど、封印を解くためのキーアイテムを探したり、画面自体がパズルのようになっていたりと、頭を使うことが山のように増えているのだ。ファンクションキーを押すことでマップ表示が可能になっているから、効果的に利用してじっくりと考えながらクリアーを目指そうね。

このソフトは、MSX1版と2版が同時発売。他の多くのコナミのゲームと同じように、MSX1版はRAM 8K以上のマシンで、2版はビデオRAM64K 以上のMSX2で動作するというからウレシイね。左下の写真を見てもらえば納得いくかと思うけど、MSX1版のグラフィックもかなりキレイに仕上がっているから、MSX2マシンを持ってないキミも、悔しい思いをしないですみそうだよ。また、ゲームの雰囲気をグッと盛り上げてくれるSCCチップも搭載。普通のMSXよりワンランク上の音を聴きながらプレイしてみようか。

⬆包帯ズルズルのミイラ(上)やら、亡霊(左上)やら、丸くなってゴロゴロ転げまわる岩男(左)やら、敵キャラは次々と出てくるぞ。ナイフやブーメランで応戦しよう。

➡中央の封印された扉を開けるには、その下にあるキーアイテムを10個集めなければならない。でもそのためには、フロアに穴を開けたり壁を崩したり、いろいろやることがあるよね。よーく考えて行動しよう。

MSX 1と2の違いをじっくり研究！

MSX1、2同時発売のこのソフト。ステージ構成やゲーム進行はどちらも同じで、グラフィックだけがちょっと違うという趣向。でも、予想以上にMSX1版の画面もよくできているから、チラッと見ただけではMSX2版かと間違えてしまうほどだ。ウソだと思うなら、下の４枚の写真をじっくりと見比べて、自分の目で確かめてみてね。主人公のキャラクターが白１色なのがMSX1版、青と肌色でできているのがMSX2版だ。また、背景のパターンの大きさも若干違うから、見分けるポイントとして参考にしてみてね。

アクションアドベンチャー

- コナミ
- MSX2・ROM(SCC搭載)
- ビデオRAM64K
- メインRAM64K

- MSX・ROM(SCC搭載)
- ビデオRAM16K
- メインRAM8K
- 7月下旬発売予定
- 価格未定

このページに掲載した写真は、開発中の画面を撮影したものです。

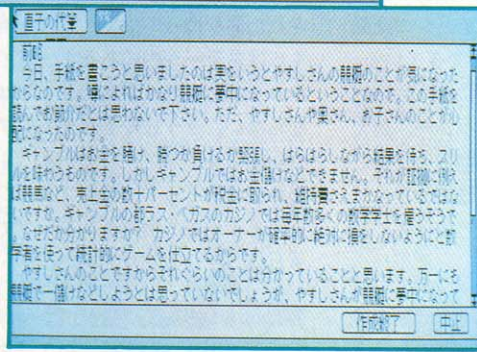
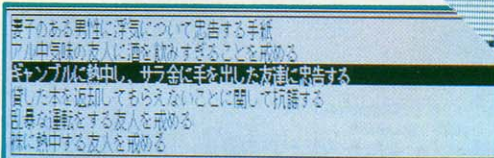
おカタイ文章も直子さんにまかせればラクチンだね

直子の代筆

なぜか笑いがこみ上げてしまう実用ソフトが登場した。HALNOTEのアプリケーションとして発売される、自動文書作成ツール『直子の代筆』だ。日頃書き慣れないビジネスレターも、直子さんの手にかかればスイスイだよ。

⬇いろいろと文書を作ってみると、なかなか実用的な項目が多いのに気づく。下の例なんか、けっこう切実だよね。

⬆この人が直子さん。キミ専属の秘書というわけだ。制服とおぼしき青いベストからして、『事務的な女』のイメージが強そうだな。仲良くするんだよ。

⬅なんで「ギャンブルに熱中し、サラ金に手を出した友だち」の名前が『やすしさん』なんだろ。笑える実用ソフトの本領発揮といったところかな。

楽して手紙を書きたい!

ラブレターとか交換日記（今時そんなのやってる人いるのかな？）は書き慣れていても、目上の人に対する文章とか会社に宛てた文章といった公的なものになると、思わずためらってしまう人も多いんじゃないかな。「拝啓、貴社ますますご清栄のこととお慶び申し上げます」とか「うっとうしい梅雨の季節となりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか」なんて、決まりきったパターンを踏まえて文章を始めればいいんだろうけど、いざ書こうとすると意外と忘れてるもんなんだよね。それにパターンが決まってるだけに、それ以外の書き方では相手に失礼にあたるなど、頭はもうパニック。もっと簡単に手紙を書いてみたいよ～！　なんて叫んでみたりして……。

美人OLの直子さん

そんな一般庶民の夢を現実のものにするために、休養十分で登場したのが美人OLの直子さん。年の頃ならお肌の曲がり角にさしかかったあたりかな、眼鏡の奥のまなざしが鋭い、典型的な秘書タイプの人物だ（こ～いう人に一度にらまれると、あとが大変なんだよねえ……おっと、そんなことはどうでもいいか）。

ともかく、そんな直子さんと会話形式で手紙の内容を入力していけば、アッという間にビジネスレターができてしまうというわけ。HALNOTEの愛用者なら、チェックしてみたいソフトだ。

アプリケーション
- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月下旬発売
- 価格8,800円

ケーススタディ

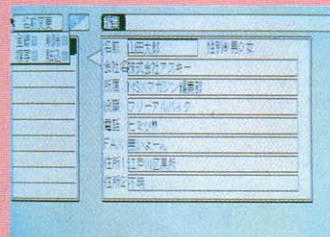
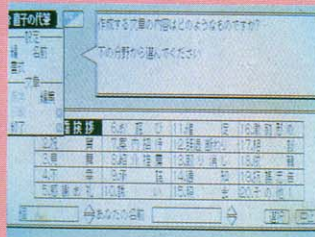
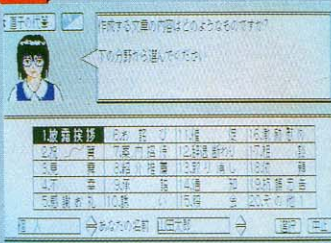
就職を目前にひかえた大学4年生山田太郎くんの場合

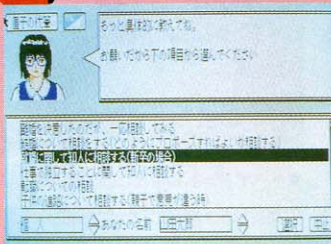
いくら文章で『直子の代筆』が賢いソフトだと書いてみても、実際に使ってみないことには、どんなものだかわからないよね。そこでMマガのプロゲーマー兼カメラマンである山田太郎くん（仮名・21歳）を例にとり、就職問題に関して友人（この場合は大学の先輩とかかな）に相談の手紙を出すことにしてみた。

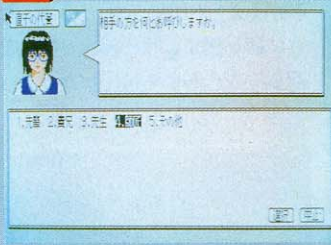
それでは本題に入る前に、山田太郎くんのプロフィールから紹介してみよう。出生地は東京都江戸川区、生粋の東京人である。彼の誕生記念に両親が買ってくれたトヨペットのパブリカ（みんな知らないだろうな～）を乳母車として使い、現在でも立派に乗り続けるという物持ちの良さを誇る。大学は都の西北に通うが、酒、タバコ、女、麻雀はすべてダメという、およそラシクナイ4年生である。

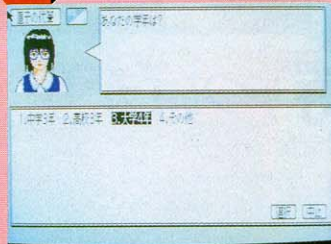
そんな彼の就職希望は、Mマガでのバイト経験と、セミプロレベルのカメラ技術を生かしたマスコミ関係。さて、どうなりますか。

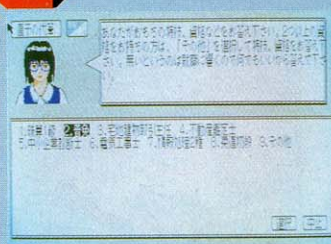
1 まずは自分のデータを登録ね

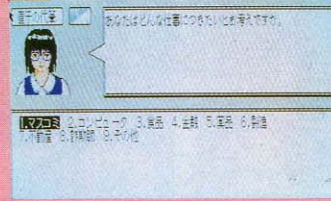
⬇実際に文書を作り出す前に、まずやっておかなければならないのが初期設定。キミがどんな素姓の人かを、直子さんだけにソット教えておこうね（見栄張ってウソついちゃダメだよ）。また、書式設定や印字設定もここで行なう。このあたりのやり方はHALNOTEと同じだから、ユーザーのキミなら簡単でしょ。

2 さ〜て、どんな内容にしようかな

◆それではいよいよ文書の作成に入る。これは『分野名選択画面』と呼ばれるもの。全部で20項目あるから、けっこういろいろな状況に応じた手紙が書けるよ。もちろん就職問題に悩む山田青年は、17番の『相談』を選ばなくちゃいけないわけだけど、「借金の取り立てもいいな、11番の『催促』選んじゃダメ？」などと、ゼータクをぬかすのであった。

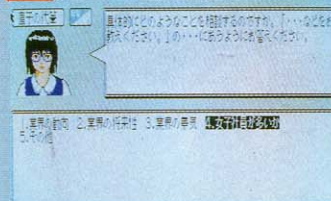
3 ここはやっぱり就職相談だね

◆お次は細目選択画面（わかったような、わからないようなネーミングだね）。相談したい項目がご覧のようにズラズラと表示されるぞ。「結婚について相談をする（どのようにプロポーズすればよいか相談する）」なんて魅力的な選択もあるけど、ここはまあ「就職に関して知人に相談する（新卒の場合）」を選ぼう。いよいよ本題に近づいてきたね。

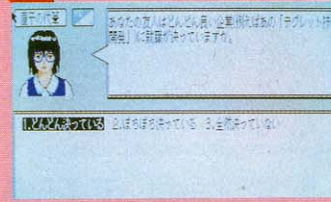
4 ゲーマーの彼は『師匠』を選ぶのだった

◆ここからは『質疑応答画面』に入る。選択肢は4つだけど、5のその他を選べば『お姐さま〜』でも『ママ』でも設定可能。でもまあ、ゲーマーの彼としては、華麗なるジョイスティックさばきと、目にも止まらぬ連射を習得するための苦しい修行を思い出したのか、『師匠』という言葉をえらんだ。どうせなら就職しないで、ゲーマーを続ければいいのに……。

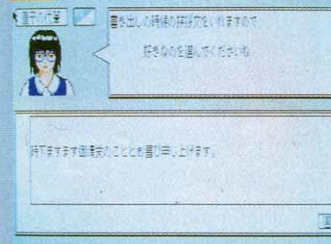
5 ピカピカの大学4年生だぞ！

◆Mマガでバイトをしながらも、毎日講義にはしっかりと顔を出していた山田青年。その甲斐あってか単位を大幅に落とすこともなく（2〜3科目は再履修したみたいだけど）、4年間で卒業できそうな見通しがたっている。しかし大学に行きながらサークルにも入らず、貴重な青春時代をMマガと学校の往復で過ごすとは、なんかもったいないような気もするな。

6 普通免許しか持ってないヤツ

◆直子さんの言葉どおり、特技や資格がなにもないってのは就職にひびくだろうな。だからといって「何でもいいから答えてください」ってのも乱暴な気がするけど。「ボク沙羅曼蛇を全面クリアーできます」なんて山田青年が答えたとしたら、一体どういうふうに就職に有利になるんだろうか。結局ゲーマーの道を極めるしかないだろうな。

7 夢はでっかく『マスコミ関係』

◆出社時間がまちまちで服装も自由。ついでに取材にかこつけて海外旅行もできる（かもしれない）なんて、良い面ばかりがクローズアップされているマスコミ関係。そんな甘い汁にあこがれ、山田青年が希望するのもマスコミ。それもフリーのジャーナリストになりたいなんて、大それたことを考えている。原稿のひとつも書けないくせに、とんでもないヤツだ。

8 そろそろ本音が出てきたような

◆なんとなくウケを狙って答えてるみたいだけど、けっこう切実なものもあったりして。でも、こういう場合は、ウソでもいいから業界の動向とか将来性を相談するよね。そもそも希望する会社名をいまだにピックアップしてないなんて、ゆうちょうな考えでいる山田青年だけに、本気で就職する気があるのかな？　なんて疑ってしまうな。

9 とり残されてしまったのね

◆参考までに書いておけば、『テグレット技術開発』というのは、直子の代筆のオリジナル版を作った会社です。で、そこが良い会社かどうかはさておき、山田青年の友だちはみんな次々と就職が決まっているみたい。それでも危機感を覚えていない彼は、就職が決まらないままに大学を卒業してしまうのだろうか。そしたらまたMマガでバイトしてね。

10 書き出しはビシッと決めて

◆ここまで好き勝手な相談事項を選んできた山田青年だけど、手紙の書き出しだけは昔からの文例にのっとり、ビシッと決めてみた。どう、なかなか公的な手紙っぽい雰囲気でしょ。これが直子さんからの最後の質問で、次はいよいよ完成した文面が画面に表示されるという具合。ドキドキ、ワクワク、どんな手紙になるか楽しみだね。

11 さ〜ていよいよ完成だぞ！

直子の代筆

拝啓　時下ますます御清栄のこととお喜び申し上げます。
さて、突然お手紙を差し上げるご無礼をお許し下さい。実は師匠におりいってのご相談があるのです。私も大学4年、就職活動に忙しい今日この頃です。また私の友人もどんどん良い企業に就職が決っています。
そこで師匠に是非とも就職に関する事でご指導を仰ぎたいのです。私としましては、普免を持っており、出来ればマスコミ関係に進みたいと考えております。
もしよろしければ、マスコミ関係の女子社員が多いかなどをお教えいただければ幸いでございます。お忙しい中勝手なお願いで申し訳ないのですが、就職は一生のこと、どのような情報でも貴重ですのでよろしくご教示下さい。
末筆ながら皆様のご健康とご発展をお祈り致します。
敬具

作成終了　中止

◆これが直子さんが作ってくれた文面。「普通免許を持っているからマスコミ関係にすすみたい」だの「女子社員が多いか」なんて、やっぱり笑える手紙になってしまった。でも、「就職は一生のこと、どのような情報でも貴重ですので……」なんて、山田青年では思いつきもしないマトモな文章がはさまっているのはサスガだなあ。実用性は十分といえるだろう。

麻雀狂時代 SPECIAL

ゲーセンで男性をウハウハさせた『麻雀狂時代』がMSXに移植された。しかもSPECIALがついてるんだから、単なる移植じゃない。4人麻雀と2人麻雀がある。ナイスですね!

4人麻雀と2人麻雀、そして女のコが楽しめる

⬆浮世絵を思わせるタイトル画面。昔の人ってさ、ポッチャリした女性の人が美人だったんだよね。関係ないけど。

⬆2人麻雀はこのようにトーナメントなのだ。優勝までには、あと2勝だね。

⬆トーナメントに敗れたところ。暗い。

2つのモードでうふっ♡

アーケード版ですでにおなじみの麻雀ゲームが移植されたのだ!! 7人の対戦者から選び、2人麻雀のトーナメント戦と、4人麻雀の半荘勝負の2つのモードがあるのだ。もちろん、和がると美女が脱ぐのだ。ナマツバごっくんものですよ、これは!

いやー、たまりまセブンですね(めちゃくちゃ古ーい)。

前にも書いたが、対戦相手は7人だが、男性ばかりで対戦した場合、もしかして男の人が脱ぐの?

⬆4人麻雀では、この中から好きな人を3人選ぶのだ。全員女のコにしようかな。

いやいや、そーんなことないって。男性にはそれぞれ付き人(もちろん女性)がいて、そのコが脱ぐんですよ、ダンナ。全員の美女の裸を見るまで、眠れないかもしれないね。うーん、徹夜になるかな?

中身は本格的だぜ!

よくこのテの麻雀は、イカサマしてるものが多いが、このゲームに関してはいっさいなし!! 打つ人それぞれに好みの役があって、マジメに打っているのだ。プレイヤーの役を読み、オリ打ちしたり勝負したり、個性豊かなのだ。だから、ひっかけリーチや迷彩も効果大なのだ。まさに、実戦麻雀の気分なんですよ。気は抜けないぞ。

相手が「リーチ」と声をあげたり、和がると「それだっ!」とうれしそうに牌を倒す。うーん、リアル!! 寂しい夜のおともに、いかが?

テーブルゲーム
- ■マイクロネット
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格6,800円

プレイヤー、勝てば脱ぐのを待つばかり!

このゲーム1番のウリは、なんといっても、カワイイ女のコが脱ぐところですねー。やっぱり!

ワンピースを着てるナヤマしいポーズのコや、窓のむこうで体を洗っているコなど、女のコはさまざま。そんなコたちはプレイヤーが和がると、だんだん肌をアラワにするんですよ、ヒヒッ(変態)。

女のコは、プレイヤーの和がった点数によって脱ぐ度合いが違う。もちろん、点数が高いほど勢いよく脱いでくれるというスンポーだ。

で、どうやって肌がアラワになるかというと、謎の怪人物がか弱い美女を脱がしてくれるのですよ。ソックスをスルスルッと脱がしたり、グラスの水を飲んでくれたりと彼も一所懸命なのだ!? 思わず「がんばれ」と声をかけてしまいたくなるぞ。しかし、プレイヤーがフリ込んだり、相手がツモッたりすると、逆に服を着てしまうぞ!!

⬆やったー、ハネ満ツモったぜー! さぁ、どこまで脱ぐかな。ワクワク。

Mマガ最大のライバル誌(?)登場!

Disk Station ディスク ステーション

ディスクをマシンにセットして電源を入れると、自動的にこの画面が出てくる。7月発売なのでビキニの女の子の登場だ。

先月号でもチラッとお届けしたディスクマガジンがいよいよ創刊される。正式タイトルは『ディスク ステーション』。980円という低価格で7月5日からの発売だ。ゲームあり小説ありの新雑誌(?)だぞ!

の〜みそコネコネ……

「の〜みそコネコネコンパイル」なんて言葉を知ってるキミは、かなりのゲームマニア。そう、究極のシューティングゲーム『ザナック』を世に送りだした広島のソフトハウス、コンパイルのキャッチフレーズなんだ。そのコンパイルが、今またボクたちの『の〜みそ』をこねくりまわそうとしている。それがMSX初のディスクに書かれた雑誌、ディスク ステーションというわけ。

漢字ROMがあれば漢字表示、なければかな表示が自動的に選択される。

開発バージョンなので、まだ全ページは埋まってないけど、目次の画面だよ。

7月5日に売り出されるのは創刊準備0号。その後は定期的に刊行されていくという。内容はゲームの情報からサウンド、お絵描き、ネットワーク、小説、パズル……と盛り沢山。読者コーナーも充実してるから、みんなの手紙やCGツールで描いたイラストが掲載されるかもしれないね。そうそう、ちょっと懐かしいMSXのゲームも、毎号2〜3本ディスクに入ってるオマケつきだ。総ページ数40ページの新雑誌をみんなお楽しみに。

コーナーもいろいろ……

ちょっとレトロなゲームだってできちゃうぞ!

ハッスルチュミー

MSXのマシンが発売されて間もない頃、キャラクターの可愛らしさで人気を博したゲーム。今プレイしてみるとちょっと単純な気もするけど、複雑になりすぎた最近のゲームばかりやってると、この単純さが逆におもしろい。

画面上のチーズやフルーツを拾って、自分の巣に帰るんだ。

ほのぼのムードで展開するゲームだよ

タイミングよくジャンプしないと、敵に捕まっちゃうよ。

E.I.

縦スクロールのシューティングゲーム。背景や効果音にはさみしいものがあるけど、敵の動きや攻撃パターンがザナックをほうふつとさせる。コンパイル自慢のシューティングの原点は、このへんにあるかもしれないね。

開発コードがタイトルになったE.I.

これで特殊弾が使えればザナックになる。

各面の最後には、デカキャラが登場するぞ

ディスク ステーション
- コンパイル
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月5日発売
- 価格980円

第4のユニット

記憶喪失の美少女が主人公のSFアドベンチャー。設定はなかなかシリアスなんだけど、コミカルな味付けがきいて、だれでも気軽に楽しめそうだ。ブロンウィンという言葉を頼りに、謎を説き明かすことができるかな？

⬆何が原因でこうなったのかはわからないけど、戦争が始まった！

シリアスSFアドベンチャー美少女風味

まずはマンガ読んでね

ゲームをはじめるのに、いちいちマニュアルを読むのって面倒だよね。最近はゲームをスタートすると自動的にデモがはじまって、ストーリー紹介をするなんてのもあるけど、この第4のユニットはそれがマンガになってしまったのだ。なんか同人誌とかによくありそうなタッチだけど、主人公の女の子も可愛いし、けっこう絵もうまい。しかもムフフのヌードもでてきたりして……。実際のゲームのグラフィックも同じようなアニメタッチだから、のんびりマニュアルを楽しんだあとは、そのままの雰囲気でゲームにとりかかれるという具合。これはゲーム界の革命といってもいいんじゃないかな、ウン。

⬆彼が航空機事故を取材した山田記者。記憶を取り戻すヒントを知ってるかも。

カーソルキーでOK

アイデアいっぱいのマニュアルに負けじと、ゲーム進行にもちょっとした工夫がある。コマンド選択方式のアドベンチャーというのは、今や当たり前なんだけど、おもしろいのが画面上の人物やアイテムを指定する方法。左右のカーソルキーを押すと、その時点で質問できる相手や、調べることのできるアイテム、さらには移動可能な場所が、白いワクで囲まれるのだ。つまり、このときワクで囲まれなかったものは、ゲーム進行に関係のないものというわけ。

アドベンチャー
- データウエスト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

クリアーの鍵は学校にあり！

事件の発端は謎の飛行機事故なのだけど、なぜかゲームの舞台は学校が中心となる。主人公を助けてくれた優介という男の子も、ここにいるはずだし、ブロンウィンという謎の言葉の意味するものも見つかるかもしれない。学校中くまなく探しまわって情報を集めよう。また、情報が集まるにつれ、移動できる場所も増えてくるぞ。

⬆さーて、どこへ行こうかな。でも、はじめは、思うように移動できないぞ。

教室

⬆外では戦争がはじまったとかで、学校中は大パニックにおちいっている。はやく優介をさがし出すんだ。

放送室

⬆なぜかひとりで冷静な放送部員。なんとなくうさんくさい奴だな～。メガネがインテリっぽくて嫌いさ。

体育館

⬆固め技が得意な藤原先生。いうことを聞かないと、技をかけられちゃう。なんだか熱血先生みたいだね。

校庭

⬆全校生徒が集まりつつあるけど、目指す優介はまだ見つからないよ～。早く謎をとかないと大変なことになるぞ。

いきなりの戦闘モードだ!!

⬇あるところであることをすると、突然戦闘モードに入る。攻撃技を決めたら、あとは野となれ山となれ！

⬆捨てゼリフを残して去っていく奴。でも美少女だから許しちゃお。ぜひもう一度お会いしたいな～。

超高速斜めスクロールのアドベンチャーアクション

クレイズ

⬆レジスタントの指導者ルシア(左)と、二枚目を装ってる大ボケ野郎クレイズ。

疑似3Dのゲーム画面を、エアーバイクに乗ったクレイズが暴れまわる。でも、なぜかコミカルタッチになったりして。

MSX1版のゲームだよ

ゲームの目的は、上流階級イノセントに誘拐されたレジスタントの指導者ルシアを救出すること。そしてイノセントが人類全体を管理するために、巨大コンピュータを乗っ取るのを阻止することだ。

主人公はクレイズ。街中でレジスタントの暴動が起こっているのに、のんびりと昼過ぎまで寝ていたという大ボケ野郎だ。愛用のエアーバイクで、さあイノセントと戦おう！　……といっても、アドベンチャーアクションと名づけられただけあって、ただのシューティングではない。アイテムや情報を集めながら、クリアーを目指すのだ。可愛いキャラとポップなBGMにのって、ほんわかムードでプレイしてみようか。

⬆敵を倒すとアイテムが出現。弾丸もこうして補給しないと弾切れになっちゃう。

⬆おおっと、これは地下都市への入口か？エレベーターを見つけたぞ。

⬆イノセントの攻撃メカとご対面。ムダ弾は使わないように狙いを定めて攻撃！

アクション
■ハート電子産業
■MSX・メガROM
■ビデオRAM16K
■メインRAM16K
■発売中
■価格5,800円

ルパン三世

懐かしのルパン、次元、五右衛門が復活！

バビロンの黄金伝説

➡マンハッタンを行くルパン。今回はどんな冒険が待ち受けているのか。

昨年発売された『カリオストロの城』に続き、あのルパンがMSXに帰ってきた。今回はファン待望の、次元や五右衛門も大活躍するぞ！

武器はフーセンガム

今回のルパンのターゲットは、世界中に散らばった〝ロゼッタ・ストーン〞を盗みだすこと。そのためゲームのステージも、オープニングのマンハッタンから、バグダードの砂漠、洞窟、古代バビロンの遺跡、神殿、港、そして再びマンハッタンへと、目まぐるしく変わっていく。もちろん女好きのルパンにはつきものの、正体不明の美女も登場するから楽しみだね。

また、前作では出番のなかった次元や五右衛門が、ところせましと活躍するのもファンにはうれしい限り。象をも一発で倒す44マグナムが火を吹き、「今宵は切れ味が」一味違う斬鉄剣がうなりをあげるという具合だ。これに対しルパンの武器はといえば、なんか拍子抜けしそうなフーセンガム。やっぱり彼はシリアスできずに、コミカル路線に走ってしまうわけね。でもまあ、4種類のフーセンガムを使いわけ、美女ロゼッタのためにルパンは冒険へと旅立つのだ。

⬆なんともユーモラスなルパンの姿。シリアスはできない。

⬆このソフトの画面写真は、すべて開発中のものです。

➡物思いにふけるルパン。女のことを考えてるのかな。

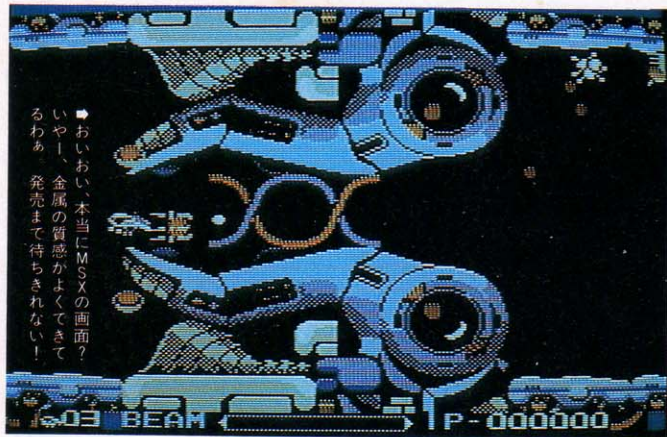
⬅いよっ、待ってました！　五右衛門の登場。

アクション
■東宝
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月上旬発売
■価格6,400円

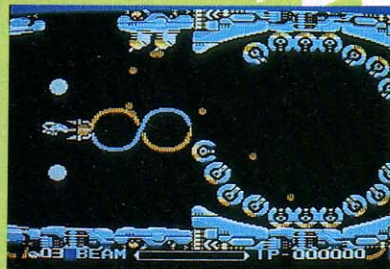
ソフトお買い上げ先着3,000名様に描きおろしオリジナルポスタープレゼント実施中！

発売間近!

今月のR・TYPE情報だ!

8月の発売に向け着々と開発が進む『R・TYPE』。ゲームセンター版と同じ、アイレム自身の手による移植だというから、期待は高まるばかりだね。どんなゲームになるか、まずは開発中の画面をご覧あれ。

➡おいおい、本当にMSXの画面？ いやー、金属の質感がよくできてるわぁ。発売まで待ちきれない！

⬇敵の編隊が弧を描いて飛んでくる。まぁ、やっつけるのは楽だね。

⬆お、ステージ１のボスだ。相変わらず気味悪いなぁ。腹を撃て撃て撃てぇ！

⬅みんなクルクル回るのが好きみたいだね。ここだって、ほらね。

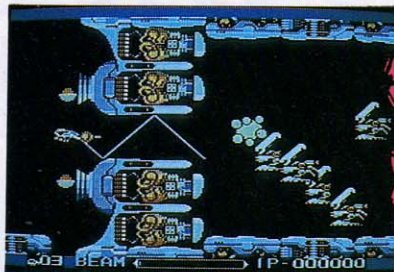
MSX初の1、2兼用

『R・TYPE』がMSXに移植されること自体、ビッグニュースなわけだけど、もうひとつアッと驚くような新事実が判明した。それが、MSX初の１、２兼用ソフトということ。つまり同じROMカートリッジでも、MSX1のマシンでプレイしたときとMSX2でプレイしたときとでは、表示されるグラフィックが変わってくるというものだ。メモリ容量の問題もあって、すべてが変わるということではないけど、たとえば自分の機体などはMSX2でより美しくなるわけだ。基本的にはMSX1で開発されるソフトだけど、MSX2ユーザーにはプラスアルファの魅力がある、お楽しみソフトというわけだ。

さて、気になるソフトの完成度の方だけど、写真を見てもわかるように、想像以上のできとなりそうだ。敵キャラのメタリックな輝きも、エイリアンみたいに不気味なデカキャラもゲームセンター版のイメージそのもの。画面を折れ曲がりながら飛ぶ反射レーザーや、赤と青の輪が交差する対空レーザー、そして自機よりも大きい弾を発射する波動砲などの武器も、寸分違わず移植されているみたいだ。編集部のスタッフも写真を見るなり「えっ、これ本当にMSXの画面なの？」と、ただ驚くばかり。一日も早くプレイしてみたいってのが正直な感想だ。

残念ながらこの記事を書いている時点では、実際に動いているソフトは見ることはできなかったけど、来月号ではレポートできそうだからお楽しみに。

➡イカリングレーザーだって、ゲーセン版なみの迫力なのだぁ!!

⬆ほれ、反射レーザーもこのとおりっ！　たまりませんねぇ、奥さん。

⬆１機に大勢で攻撃してくるなんて、ヒキョウだぜ。こうしてやるぅ！

➡ステージ２のクラゲもジャマでしょうがない。ったく、目ざわりだよ!!

もういくつ寝ると

R・TYPE!?

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は5月12日現在のものです。

6月発売のソフト

日	ソフト
21日	●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ソニー MSX2/2DD/9,800円
21日	●ファミリーボクシング ソニー MSX2/ROM/5,800円
21日	●囲碁倶楽部 ソニー MSX2/2DD/30,000円
21日	●スペースシャトル ポニーキャニオン MSX/ROM/4,900円
24日	●ソリテア ロイヤル ゲームアーツ MSX2/2DD/6,800円
下旬	●ゾンビハンター ハイスコアメディアワーク MSX2/ROM/5,800円
下旬	●リトル・バンパイア チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●シャドーハンター チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●直子の代筆 HAL研究所 MSX2/2DD/8,800円

7月発売のソフト

日	ソフト
5日	●ディスク ステーション コンパイル MSX2/2DD/980円
8日	●TDF データウエスト MSX2/2DD/6,800円
14日	●アレスタ コンパイル MSX2/ROM/6,800円
14日	●ヨトゥーン ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
14日	●ハイデッガー ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
15日	●イースII 日本ファルコム MSX2/2DD/7,800円
21日	●スターヴァージン ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
21日	●ボールブレイザー ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円
25日	●王家の谷 エルギーザの封印 コナミ MSX/ROM/価格未定 MSX2/ROM/価格未定
中旬	●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン 光栄 MSX/ROM/9,800円(予価) MSX2/ROM/9,800円(予価)
下旬	●亜空戦記グリフォン マイクロキャビン MSX2/ROM/6,800円
下旬	●ちょっと名探偵 チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
下旬	●エグザイル 日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
下旬	●BREAKER ホット・ビィ MSX2/1DD/価格未定 ●アルギース 工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円 ●クリムゾン スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円 MSX2/ディスク/6,800円 ●アークス ウルフチーム MSX2/2DD/8,800円

8月発売のソフト

日	ソフト
8日	●第4のユニット2 データウエスト MSX2/2DD/価格未定
中旬	●幽霊君 システム サコム MSX2/ROM/5,800円
下旬	●怨霊戦記 ソフトスタジオWING MSX2/2DD/8,800円
下旬	●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/ROM/価格未定
下旬	●パチプロパチ夫くん HAL研究所 MSX2/ROM/価格未定
下旬	●イシターの復活 ナムコット MSX2/ROM/6,800円 ●R・TYPE アイレム MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定 ●囲碁入門編 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定 ●スナッチャー コナミ MSX2/2DD+SCC/価格未定

9月発売のソフト

日	ソフト
21日	●ザ・ゴルフ(仮題) パック・イン・ビデオ MSX2/ROM/価格未定
上旬	●アルギース 工画堂スタジオ MSX2/ROM/7,800円 ●ラスト・ハルマゲドン ブレイン グレイ MSX2/2DD/7,800円

発売日未定のソフト

●ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
●首都奪回 ZAP
MSX2/2DD/価格未定
●DOME システム サコム
MSX2/メディア未定/9,800円
●名監督 JDS
MSX2/2DD/価格未定
●ベトナム1968 スキャップトラスト
詳細未定
●スターシップランデブー スキャップトラスト
詳細未定
●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/ROM/価格未定
●テラクレスタ 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●クレイジークライマー 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●首斬り館 BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●クインプル BIT²
MSX2/ROM/価格未定
●アメリカンフットボール ビングソフト
MSX2/2DD/6,800(予価)
●マイト・アンド・マジック スタークラフト
MSX2/ROM/9,800円(限定販売)
●通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
●囲碁寄せ編「二連星PART5」 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
●エメラルド・ドラゴン バショウ・ハウス
MSX2/2DD/価格未定
●釣りキチ三平 ～謎の魚編(仮題) ビクター音楽産業
MSX2/ROM/価格未定
●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●アークティック アートディンク
MSX2/2DD/5,800円(予価)
●殺意の接吻 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/6,800円
●琥珀色の遺言 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●GABAN(グラフィックエディタ) マイクロネット
MSX2/ディスク/価格未定
●ファンタジー ボーステック
MSX2/2DD/価格未定

MSX 的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方、あるいはゲームの周辺事情などを織り混ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウェアレビューだあー!

SOFTWARE REVIEW

おもしろいんだけど、デフレだねぇ〜

ファイアボール

きれいなグラフィック、す速いボール。一所帯に、1本。ゲームのスタンダード、ピンボール様のお通りだい!

今でこそ、一家に1台という感じで、パソコン、ゲームマシンがご家庭に鎮座ましましているが、その昔、10年とかいう単位での昔のゲームといえば、ボードゲームが関の山。人生ゲームとか、バンカースとか。ちょっと立体、3次元にのびてくれてるゲームでいえば、野球盤、そしてボーリングゲーム(あー、そんなのもあったなあと自分でも今再び思ってしまう)、透明な全長が30センチメートルぐらいのパチンコ台。

それが、今や、こうだからね。

さて、その頃のゲームに関する私の夢は、広ーい居間の片すみにピンボール台を設置するというもの! テレビや映画で登場するアメリカの金持ちん家の居間には、ピンボール台とかビリヤード台とか置いてやがるんだよな! ああ失礼。ことばがおゲレツでしたねほほほ。まあ、とにかく、置いてあるのを見たことがあり、それで、「自分の家だと、逆立ちしてヘソ噛んでも、そんなもの置かれへんなあ」と、子供心に思っていたものでした。そんな思いがトラウマに残りながら月日は流れ流れて……。

パソコンに興味を持ち始めて、自分の部屋にパソコンがおいでになってから、まあ、そのほとんどの使用法をゲームに費やしてはいるんですが、どこか心のすみっこに、「すんげえピンボールのゲーム、出てこないかなあ」と、2ヵ月に1回ぐらい後遺症が出現。それに似たようなこと、ありませんか?

それで、今、手元には『ファイアボール』。ふっふっふ。持ってるんだぜ、俺は。なぜ〝ファイアー〟じゃなくて〝ファイア〟なのか? なんて疑問もすこし沸いているが、そんなことより、ふっふっふ。説得力のあるピンボールが、いつでも思うがままに楽しめてしまうんだぜ。ラッキーだぜ、なのでありまするー。

このファイアボールには、90点を差しあげましょう。いいところはどこか? 玉の速度、そして重量感に違和感がない。本物をやり込んでしまっている私を、満足させてくれる。いっちゃあ悪いが、ゲームセンターでは〝ピンボールの魔術師〟として恐れられていたんだぞー、学生時分は。その私が言及しているんだから、まあ誤りはない。あと、フリッパー。ベコッベコッと玉を打つ、レアチーズケーキの切り売りしてるみたいなヤツのことだよ。この玉打感(!?)も、イイ。操作するテクニックに対応してくれる。狙ったターゲットに飛んでいく玉、ああ快感。

バンパー、つまり、本物の台でいう輪ゴムの太っといのが玉をはじくところ、のはね返り係数も、悪くないし。

が、90点なのである。ずっと誉めちぎっては投げ、誉めちぎってては投げしているが、そこはそれ、今後のピンボールソフトに対する思い入れも込めて、苦言を呈させていただきますけどね。

得点がデノミネーション! まあこれまた増えないこと増えないこと! 1ヵ所当たって1点なんてとこもあるし、今回はちょっと

⬆おねーちゃんがビリヤードしてる、タイトル画面。またこれがカッコつけてて、エッジに近い玉を背後で打とうとしてる。ま、いろっぽくていいけど。クラウン使えばあ?

台の構成は‥‥‥

⬆ちょっと傾斜している。ちょっと遠近法を応用。ボールの大きさが、遠くのときと、近くのときでは微妙に大きさがちがうのだ。ちょっと細やかな配慮に感謝いたします。

研究その1

いつもお世話になる所

いつもお世話になる部分は、この3ヵ所。①普通に右のフリッパーで玉を打つと行ってしまいがち。ここの部分で球速が急激に速くなるとこがあるので要注意だな。②のところは、左右のはね返り玉が集中する。センターからストンと中央に落ちる、というのだけは避けたいよね。ま、ただ、フリッパー中央のアキのど真ん中の見えない部分に、ゴムのポストがあるのだ。だから、まるっきりセンター中央にポトン！　という玉筋のときには、静観しているというのも、よい方法。そして③の部分。意外と、こっちの方でゴチョゴチョなる場合は少ない。素直なコースでしか戻ってこないから。

台をちょこちょことゆらすのは、極力避ける方向で練習を積んでいただきたい。1ゲーム中、2～3回ゆらせば、十分だと思うよ、あたしは。

研究その2

これが危ないパターン

鬼よりコワイ、奈落の底。何もできずに落ちていく玉を見ることほど、腹の立つことはないのだ。だから、何としても左右端の落としに、玉を持っていってはならないのだ。

複雑なコースを経て、ポコンと落っこちちゃう場合ももちろんあるが、基本的には写真の白線のコースが危険であろう。こういうコースを玉が通りそうなときのみちょっとだけ台をゆらしてやればよい。まあ、それが裏目に出ても責任は持ちませぬが。ピンボールの台のよしあしは、本物、コンピュータのゲームを問わず、プレイヤーが野球でいうバットの芯で球をとらえた！　というタイミング、グッドタイミングで玉をはじいたときに最悪のコース取りになるようにできているか否かで決まる。ほんとだよ。だから、プロはわざとタイミングをずらすんだ。

ねばってがんばったなあ、なんていうときでも1万点。ちなみに、私のハイスコアは2万点とちょっと。1ヵ月間、編集部で毎日のように電源が投入されていたソフトなんだけれど、それでも2万点に達する者は出現しなかった。本物のピンボール台のインフレスコアに比べたら、月とすっぽん、ハケとハゲぐらいの差。10万の桁までスコア表示の枠があるけど、そんなもん、いく人いるのだろうか？

も、ひとつ。ちょっとイヤなところ。これは今までのピンボールソフトのほとんどすべてがそうなっているのだけれど、どこかといえば、フリッパーの根元に玉をキープしたとき——おわかりですかね？　フリッパーを打っている状態で、玉をその根元に止どめている、ということなんですが。ま、そのときに、静止しているはずがブルブル動くんですよね。別に実害はまったくないんだけど、玉の運動の一定性をうち消すためか、ビビビビと震える。おしっこにでも行きたいのかしらん（うそTM）。どうも自分の心が狭いためか、気になってしかたがないのだ。気になっちゃって、夜も寝られず、昼間寝てて、会社に遅刻して、大目玉くらって、目玉焼きをほおばった日日が何日続いたことか（うそ、連続技）。

そんなことはさておき、以上のように、ちょっとヤなところはあるんだけど、やっぱり好きだな。地味だけど、流行(はやり)すたりはない。今後もこのようなピンボールソフトが、そうねえ、年に1回ぐらい発売されると、これからの人生が明朗会計になると思うのだが。

ハミングバードさん、今度は2階建ての台、作ってくださいよ。いや、2階建てなんていわずに、

あっと いうまに 午前2時

100階建てぐらいの台で、一番上に行っちゃったら、5日ぐらいかかってしまうロールプレイングピンボールゲームなんてどーでしょうか。だめですか、とほほ。

まだ、謎の〝ファイアボール〟というのを見た者は、私の身の回りにはいない。それが発見されるまでは、遊びます。

データ：ハミングバードソフト、MSX2、ROM、6,800円。

評/田中パンチ
（編集部の唐変木）

研究その3

タイミングで、こんなに多彩なコースが狙える

どこを狙う!?　このファイアボールの場合は、プレートを倒していき、右上のスペシャルのところに数多く入れる、しか手はない。よって、上の写真で示すようなコースを目標に日夜練習にはげむしかないな。

最も高得点につながりやすいパターンは、プレートをグループごとに倒していってボーナスポイントを増やして、ある程度たまったところでスペシャルの所へドーンと入れる。左上の3つのプレートをすべて倒して、そしてその後すぐにスペシャルに入れれば、ボーナスポイントが2倍に加算されるんだ。そのパターンを繰り返して4倍までいけばしめたもの。10万点も夢ではないかもよ。

それで、気がむいたら、というか、ときどき落ち着きを取り戻すために、一番上の部分にまで玉を上げてやると、その間すこし余裕が持てる、というのが人間の常。しかし、そのときに完全に気をぬいてしまうと、必ずといっていいほど、その後すぐ玉は死んでしまう。そんなもんだよね、世の中って。25歳過ぎたらわかるって。トホホホのホ、だ。

10段階評価!

	Ryu	ラメン	パンチ
第一印象	9	8	8
操作性	7	7	8
グラフィック	9	9	9
シナリオ	6	7	6
お買得度	8	9	8

アドベンチャーの鑑だね。コレは!

リバイバー

近頃、甘口のアドベンチャーを お嘆きの貴兄に、おススメします。 この秀逸なアドベンチャー『リバイバー』を。

暑い日が続いたり、そうかと思えばジメジメしたり、よくわかんない天気ですね。いかがお過ごしですか。換気扇田川水胞改めラメン田川です。今月のターゲットは『リバイバー』なの。そうです、子供の頃はよく歌ったものでした。〽リーィバイバーリーバィバ〜ってね(大ボケ)。ではこのゲームを知らないピープルのために、簡単なストーリーをちょこっと。

3,000年前、闇の帝王サダリアーンは〝フィーザード〟の侵略を図ったが、天界の主神アーディスが派遣したハリシオン・アーディーによって阻止された。が、しょうこりもなくサダリアーンはもう一度侵略を企んだのだ。うぎゃー!

まぁ、こんなカンジなのだ。で、プレイヤーは何をすればよいのか、そうです、憎きサダリアーンを倒せばいいわけですよ、ダンナ。

ゲームの進行はリアルタイム。ボケーッとしていても空腹になるし、敵のモンスターと闘えば疲労度が増す。もちろん朝昼夜も時刻どおりだし、人々は時刻に合わせて生活をするのだ。バーは夜でないと店を開けないし(例外あり)、この国のタクシー的な存在の翼竜、ラビスタークは昼でないと乗せてくれないのだ。なにかこの国の秩序のようなものの輪郭がオボロゲではあるが理解できる。このゲームの中の国の〝社会〟のようなものが感じられるのだ。ディスプレイ上のキャラクターがそれぞれ呼吸し、働き、そして眠る。そんなことすら想像してしまった。「ばか」と言うと怒る人、お酒をあげると喜ぶ男、別れを告げると「がんばってください」という女の子など、日常生活ではあたりまえのことなのだが、そこが妙に心に残るのだ。おまけに謎も多い! 原稿が遅れるのもうなずける(おいおい)。

⬆神殿で魔導クリスタルを使うと、タンダライドが現われ、助言をしてくれるのだ。

⬆各国にはいろんな店がある。でもお金のムダ遣いはしないように心がけよう。

⬆もちろん城には王様がいる。おまけにいろんな問題を投げかけてくるのだ。

いい味だしてるよね(1) 人々との会話に思う

会話は、ゲームの進行には欠かせないのだが、それだけではない。いわば、リバイバーの本当のオモシロサは、会話にあるのではないか、とかように思うのですよ。では、その一例をば。

まず、知ってることを聞いてみると、何かを知ってる人は情報を提供してくれる。では、もう一度同じことを聞いてみよう。今度は怒って「もう忘れたの!」と言われ、しまいには情報を教えてくれなくなるのだ。なにか人間の心理っぽくてヨイのです。

あと、ゲームとはほとんど関係ない、趣味や好きなものなんてことも聞けちゃうのですよ。いやー、やってくれますねー。そうそう、人に「ばか」と言ってみてもオモシロイんだよねー!?

⬆ほーら怒られた。サッカーでいう、イエローカードのようなものですね。

登場人物もナカナカ ファンタジーしていてヨイのさ

➡コイツがサダリアーン。ちなみにフランス語が得意だ。「サバ」と言うと、「ウイ、サダリアーン」とあいさつするのだ(大ウソ™)。

⬇主人公の貴明(通称タカ)。3,000年前に、サダリアーンの野望を打ち砕いた英雄ハリシオン・アーディーの生まれ変わりなのだ。一見普通の少年っぽいけどね。うーむ。

⬆美しい彼女(?)がタンダライド。いつもタカを見守ってくれる、優しい魔導師。

てなわけで、これからはその他の特徴、そして全体的な感想をウダダ〜ウダダ〜ウダウダと(古い)書いていこうと思います。では！

まず、なんてったって〝音による臨場感〟なのだ。かじ屋から聞こえるトンテンカンの響きや滝の音はプレイヤーから音源(かじ屋とか滝とかね)までの距離にあって、音量が変わる。一見なーんでもないことだが、これがあるとなしではずいぶん違う。こういう演出があるとプレイしても気持ちがいいものだ。

⬆勇者にもやはり休養が必要だ。ゆっくり眠って明日に備えよう。スヤスヤ。

⬆夜になった。そろそろどこかで眠りたい。おっと、敵が襲ってきた！　ひぇ〜。

次に目立った特徴は、受けつける単語がメチャクチャ多いということ。じつは以前、他機種のサンプルで遊んでいたとき、いきなり暴走したのだが、そのときに単語がズラズラズラァ——ッと表示されたのだ。いったいいくつの単語がデータとして入っているのかはわからないが、ばかやあほ、まぬけやでぶ、ぶすなどの単語を会話で使うと、ちゃんとそれなりの反応を示すことから、ハンパな量ではないということがわかるだろう。あまりゲームには関係ないが、そういう〝遊び心〟はいつでもプレイヤーの心をくすぐるものなのだ。

あとは、いきなり叫ぶキャラクターですね、やはり。サダリアーンが「アッハッハッ！」と笑ったり、主人公のタカが「であぁ——っ」を叫びながら敵に立ち向かったりするのだ。初めてプレイしたときは、もうビックリもんでした。まあ、何度も叫ばれると少しうっとうしいですけどね……。余談になるけど、『サジリ』(96ページ参照)のPRGモードで、プレイヤーがリバイバーのこの〝叫び〟のことを言ってます。関係ないですけど。

洞窟は、敵と宝の雨あられ

ファンタジーっぽいゲーム(ロールプレイングとかね)に必ずといってよいほど、ダンジョンが登場しますが、このゲームにはダンジョンではなく、洞窟があるんです。普通は何のへんてつもない岩場なのに、アイテムを使うと、入り口が現われるのです。

で、洞窟にはなにがあるかって？いいことを聞いてくださいました。中には宝箱がワンサカあるんですよ。このゲームでお金を得るには、宝箱の宝石を売るしかない(まだあるけどね)ので、宝石は貴重な存在なのだ。

でも手放しで喜んではいられないのだ。ビコーズ、敵もワンサカだからだ。まさに、天国と地獄!!

⬆あっ、宝箱だ！　何が入ってるのかな〜。ワクがムネムネするなぁ〜!?

⬆楽あれば苦あり。洞窟には敵もいる。でもコイツ、よく見るとエッチなのね。

ゲーム画面だけを見ると、ロールプレイングゲームのようだが、中身は純粋なアドベンチャーゲームだ。アイテムや他の地方の情報を、文字通り〝足〟で集め、サダリアーンへ少しずつ近づく。コマンドは選択式だが、どこかのゲームのようにシラミ潰しにコマンドを実行したら先に進める、というようなことはない。〝謎〟はすべて因果関係があり、無理なところがないのだ。久しぶりに本物にありつけたかな、と編集部のMSXに向かいながら思うのでした。

⬆アイテムがいっぱい！　全部持てる？

データ：アルシスソフトウェア
MSX2、2DD、6,800円

評/ラメン田川水胞
(ヨコシマな子ども)

⬆ページが少なくて悲しんでいるタカ、ではない。いわゆるゲームオーバーなの。

いい味出してるよね(2)
戦闘シーンの醍醐味

リバイバーでの戦闘シーンはロールプレイングのように、プレイヤーのレベルを上げたり、経験値を増やしたりするようなものではない(まぁ、近いものはなきにしもあらずんば虎児を得ず、なのだが……)。すべて謎を解くための過程にすぎないのだ。

それではその戦闘シーンの流れを追ってみよう。

まず、敵と遭遇したら、アセらないで敵をよーく観察する。ヘビのようなもの、人間の姿をしたものなど数種類の敵がいるが、人間の姿をしているのには要注意。というのは、もしかしたら案外敵ではないのかもしれない。そう、善人を殺してはいけないのだ。こういうときは話をするといい。敵だったら、自動的に戦うぞ。戦闘は主人公の威勢のいい叫び声で始まり、敵との攻防が文章で表示される。結果は剣の数と体調次第なのだ。

⬆おーじさん！　こんなところで何してんの？　目が血走ってるけど……。

⬆と思ったのもつかの間、彼は醜い敵の姿を現わした。ヒェ〜、どうしよう!?

⬆やっぱり勇者はマッコウ(クジラ)から立ち向かわなければね。デア〜！

10段階評価！

	Ryu	ラメン	パンチ
第一印象	7	9	7
操作性	7	8	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	7	10	8
お買得度	7	9	8

古今東西、面白い物は面白いのじゃ!

アルカノイドII

**今も昔も、変わらぬ人気のブロック崩し。
でも、それぞれの時代に合った進化は遂げている。
そういうわけで、これが今のブロック崩しの形だ。**

➡MSX2専用になって、奇麗になったタイトル画面。ゲーセンでお金をポコポコ注ぎ込んだ人も多いはず。

そもそも、ブロック崩しなるモノ、初期のTVゲームの遺物だと思っていたんだよねぇ。しかし、しかし、しかし！　このアルカノイドシリーズって、ゲーセンで大ヒットしちゃったんだよね。

昔のブロック崩しつーのは、白黒の画面にカラーのテープが張ってあったりして（風船割りとかもそうだった)、ブロックは全部同じパターンだし、ボールの色がテープのせいでちらちら変わって目が痛くなったりしたもんだ。それでも皆、一生懸命お金を注ぎ込んでたんだよなぁ。

その後、家庭用のTVにつないで遊ぶ奴が出てきて、それも親にねだって買ってもらっちゃった人も多いはず。とにかく、ブロック崩しっていうゲームは、なんだか訳わかんないけど面白いのだ。

それでも、ゲーセンの発展と共に一時は消えてしまったんだけど(でも、パソコンゲームには残ってたな)、また最近になって、まるでどっかの宇宙人に拾われてサイボーグになって帰って来た誰かさんみたいに復活したのが、アルカノイドなのであ〜る。最近のアーケードゲームは＊ック＊ニアとかギャ＊ガ'88とかリメイク版が多いけど、その火付け役になったのがこれだろうな。

そいで、アルカノイドのIがあれよあれよという間に大ヒットしちゃって、とうとうIIが出てしまった。で、当然のごとくMSXでも発売されちゃったのよねん。しかも、このIIはアーケード版のグラフィックをいかすためにMSX2専用なのら。うーん、ニデコさん、やってくれますねぇ。

というわけで、長〜い能書きたらたらはこの辺にしといて、さっそくゲームしてみましょ。まずはカートリッジを差してと、よいしょ。電源ON……！　うきゃー、なんかしらんが洗濯……もとい選択が5つもあるじゃないか。1人用、2人用に対コンピュータ、対人間と面エディット。なんだかやる気をそそるなぁ。まぁ最初は普通に1人用をやってみましょう。

うーん、待ち時間が少し長いような気がするなぁ。ま、MSX2だからしかたないか。画面を描いてるんだよね、これ。よしっ、スタートォォォォ。う、うきゃー、なんなんだぁこれは。アルカノイドIの最終面のボスじゃないか。うぅむ、IIにも友情出演してくれてたのね。ご苦労さまです。しかし、えらくあっけなく死んじゃうな。ま、いいか。でも、この辺の演出効果はいいね。いきなりびっくりしちゃうもん。

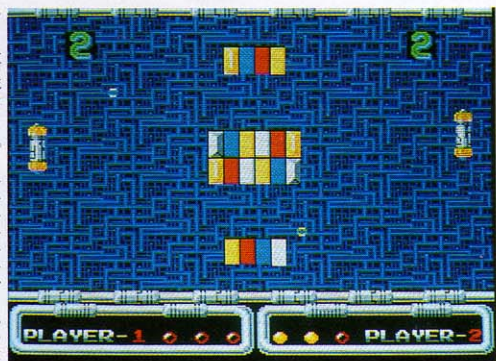
それじゃ気を取り直して1面をば。ピコン、パコン、ピヨヨン。うーん、見たことないアイテムが落ちてくるな。IIでは個性的なアイテムがいっぱい増えたんだよね。ボールが貫通弾になったり、自分が2つになったり分身したり、ちっちゃくなるのまである。個人的には、イリュージョンが好きだな。ぶんし〜ん、ってな具合に自分の幻影が後ろをぞろぞろくっついてくるやつ。美しいんだ、あれが。こういうアイテムが、このゲームを倍面白くしていると言っても過言じゃないと思うね。それと、面クリアーした時に左右の壁に穴が開くけど、どっちに入ったかで面の進行が違うんだよね。だから、ある程度面を憶えとかないと異常に難しい面とかにぶつかってクリアー出来なくなったりしちゃうぞっと。これがスリルがあってまた面白いのだ。

じゃ次はVSモード。やっぱり2人でやらないと面白くないな。コンピュータって確実に1つのボールは打ち返してくるからねぇ。うーむ、その辺が多少問題ありだ。それに、2人用だともう1つコントローラーがいるっていうのもちとつらい。まぁこれはどうしよう

どーも、モードですう❶

これがノーマルプレイモード。普通にブロックをピコピコ崩していくやつね。IIはアイテムも大幅にパワーアップして、自分がちっちゃくなる、幻影を残す、貫通弾になる、ボールがわらわら増えるなど、気色のいいものが沢山ある。なかには、取ると何が起こるか解からない＊ルプ＊テみたいなアイテムまであるぞ。

まずはじっくり普通のゲーム

➡2人対戦モード。うおおおおお、こいつは熱くなるぜい。出来るだけ相手の所にボールが2つ同時にいくようにするのがコツだよん。

⬆イリュージョンだ、分身だ、わーいわーい。こいつさえあれば、もう後は恐くない。幻影が自分の後を追いかける様はとってもキ・レ・イ。

もないか。別売りでコントローラーのみも売ってるし、でも、２人でゲームを始めると、とぉってもはまってしまう。ボールが２つになって、もう頭んなかばらばらになりそ。ボールを出すタイミングをずらしたりして、お互いの意地の張り合いがいい、いい。

そしておまちかね、このゲームの目玉、面エディットだ。最近のゲームはこの面エディットが出来るのが結構あるよね。うん、やっぱり自分で作った面で遊ぶのって楽しい。ただ単純に楽しんでもいいんだけど、私の場合VSモードで勝てなかった恨みをここで晴らしやろう……と。

「ひーん、１回も勝てなかったよぉん。よおし、こうなったらエディットでくそ意地悪い面作ってやるぅぅぅ。へっへっへっへ。さてと。ふむふむ、５面分のデータを作れるのか、なるほどね。カチャカチャカチャ。ここは崩れないブロックにして、と。カチャカチャ。で、ここだけにアイテム出して、敵はここに来るようにして。ふえっふえっふえっ……」

あうっ、く、暗い。皆はこういう遊び方だけはやめましょうね。悲しいから……。

まあ冗談はさておいて、結構飽きないんだよね、これ。なんたってモードが３種類もあるのが斬新。とくに、VSモードなんて昔の家庭用TVゲームのテニス（憶えてるかなー、ブロック崩しより古いんだけど）をほうふつさせられて、余りの懐かしさに思わず涙を滝のように流してゲームしてしまった（スーパーストロングうそ）。でも、お勧めはなんといっても面エディット機能だな。やっぱり自分で作った面で遊ぶのは楽しい。超簡単なボーナス面とか、むちゃ陰険な悪質ざまーみろ面とか、美しい模様の芸術は爆発だ面とか、作る人の性格がでちゃう。友達同志で作った面の交換なんかしたら、面白さも10億倍だ。

んじゃ、最後に少し文句をたらたら言ってみましょ。まず、操作性がいまいち良くないんだよね。Ⅰでは気持ち良く動いてくれたのに、Ⅱは少し反応が遅いような気がする。それと、ぜーたくなお願いとしてボールがわらわら分裂するアイテムがあるけど、あれ、数が少ないんだよねぇ。まぁ、MSXじゃスプライトの個数に制限があるから仕方ないんだけど、強引にごまかしてでもいっぱい出して欲しかったな。でも、グラフィックは奇麗だし、ボールの動きが多少遅いことを除けば良く出来てるし。うーん、遊べちゃうソフトなのら。

最近のゲームは、やたらめったら複雑なものが多いから、かえって、ルールが単純明解なアルカノイドのよーなゲームがすごく新鮮な感じがするんだよね。けっこうレトロブームって、ただたんに昔を懐かしがっているだけじゃなくて、ゲームの面白さの原点というものを、もう１回、見直してみようということなのかもしれないと思うようになってきた。

ニデコさん、今度は、アーケードに登場した、『ヘッドオン』のリメイク版、『レイメイズ』ってやつを、ぜひともMSXに移植してくださいな。お願いしますよ。

データ：ニデコ、MSX2
メガROM、6,800円

評/Ryu大森
（ヘビメタ プログラマー）

どーも、モードですう②

２人でやれば白熱まちがいなし。昔のテニスゲームみたいに左右に分かれて、相手側にボールを叩き込むのだ。あんまり凝った画面じゃないけど、真ん中のブロックが結構いやらしかったりする。コンピュータとやるより、絶対２人でやった方が面白いね。負けたからといって、喧嘩しちゃぁだめだお！（しくしくしく）。

気合い一発、対戦ゲームだ!!

⬆特別友情出演、アルカノイドⅠのボスキャラ。今回はとぉっても弱っちくて、ちょっぴりかわいそうな気もする。

どーも、モードですう③

全部で５面分のデータが作れてしまう。ブロックの他に、アイテムの位置なんかも決められるから、ポコポコ落ちてくるようにすれば気分爽快、ストレス解消にもってこい。超難解な面を作ってテープにセーブしておいて、友達にやらせてみるのもいいね。VSモードの恨みはこいつで晴らそうぜっ。

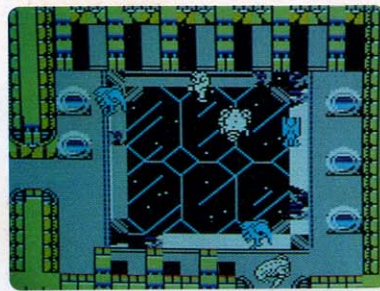
面エディットで、うさ晴らしじゃ!

10段階評価!

	Ryu	ラメン	パンチ
第一印象	8	7	7
操作性	6	7	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	6	7	6
お買得度	7	8	7

ハイドライド完結編

▲幻想の街　MSX2

★城、街、ダンジョンは当然、200 階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ（PAC）に対応。

▲宇宙船内部　MSX1

★PC-8801mkIISR（FA,MA,VA）
（要2ドライブ）5"2D・2枚組
★MSX（RAM16K以上）4メガロム
★MSX2（VRAM128K以上）4メガロム
各￥7,800

好評発売中!!

★ハイドライド
ブロンズパック
（ハイドライドII・ハイドライド3/2本組）
MSX（RAM16K以上）
￥9,980

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版,PC-98版 今夏発売決定!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 MSXマガ 7月号

'88 総合カタログ 請求券 MSXマガ 7月号

WE SHALL CO
THE A.V.G.
アドベンチャーゲーム

T&E SOFTのアドベ

太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B−774C

ファイルNo. 75480916−4451，4677，

4889，4991，

7556，8332

アクセス8J−※※※※ .3353−9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネディー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

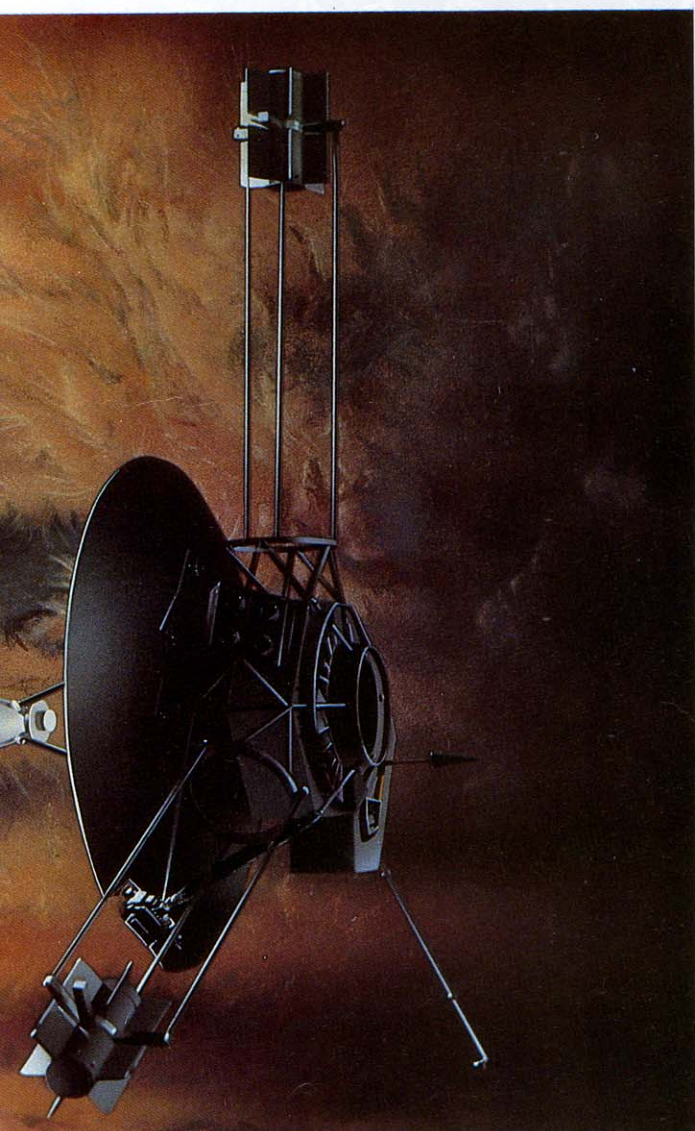
パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1，2号」が相次いで打ち上げ

▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。

られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年３月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたＮＡＳＡも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年８月９日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス１」が打ち上げられた。セプテミウス１は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス１から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年１月22日午前２時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス１から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス２」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密Ｊ-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードＪＺＢ2086、完全ＡＩを実現するニューロンコンピュータ、通称「R·A·C·C·O·O·N」

T&E SOFT ®INC.

【怪情報】

西暦2042年、
ネオ・コウベ・シティ――
謎の生命体バイオロイドの
出現によって、人類は
異常な危機に直面していた。
彼らは冬とともに現われ、人を殺害。
密かに本人とすり替わり、
みるみる社会へと浸透してゆく……。
推理、追跡、そして銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
コナミ初のDISK版で、
この夏を震撼させる。

予告第1弾

●MSXマークはアスキーの商標です。

Panafax UF-33
KONAMI
METAL SLAVE
サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER TM
MSX2対応　3.5″2DD(ディスク3枚組)＋SCCカートリッジ付
価格未定　緊急制作開始／8月全国同時発売予定
© KONAMI 1988
PC8801版も同時発売

ⓒXTAL SOFT

クリムゾンの脅威に、いま立ち向かえ。

超未来、この世界を支配するのは凶暴な統首「クリムゾン」だった。
母の最期の言葉を胸に旅に出るキミ。
志しを同じくする仲間を探すため、クリムゾンの軍隊に脅える町や村を訪ね、
あるいは城を巡り冒険を重ねていく。
バドーラの勇気、ラプノスの正義、ゴライアの力を持つことが勇者の証だという。
襲いかかるクリムゾンの手下たち。そして、行く手に待ち構えている多くの謎。
そして、クリムゾンとは？
かげろう、氷、闇、光、炎この伝説の5つの宝玉を集めた者のみ、
クリムゾンの真の姿を見ることができるという。
本格的ロールプレイングゲーム「クリムゾン」MSX2ついに登場。

クリスタルソフトの大ヒット作、ついにMSX2に登場！

- 独創的かつ魅力的な、まったく新しいタイプのモンスターたち。
- MSX2の能力を最大限に活かした美しいグラフィック。
- 複雑に入り組んだバラエティ豊かなマップと、広がりはいうまでもなく奥の深いシナリオ。

7月発売予定
MSX2
7,200円(ROM)
6,800円(DISK)

株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレホンサービス(03) 486-8127

イスラムの謎、隠された史実が蘇る。

■MSX2 8月発売予定!!
8,800円

20世紀末。世界を支配する二大国がいよいよ中東危機に本格介入、
第三次大戦は触発の危機にあった。
だが時を超え暗黒の中世ペルシャから、一人の憂国の士が現れる。
中世暗殺教団"アサシン"の野望とは。

■PC-8801R/H/VA
7月発売予定
■PC-9801シリーズ
■X1ターボシリーズ
開発中
2ドライブ専用 各8,800円

XZR エグザイル
破戒の偶像

アクションゲームの理想とRPGの理想。両者を妥協せずに1つのシステムとして追求した〈XZR〉。様々なシナリオ(史実、冒険、幻想、寓話、パロディ、イロニー)が、謎をよぶ会話モード、リアルなアクション、変化自在の魔術、総数150に迫るアイテムと共にゲームを構成、最終ステージに向かって大きなシナリオを作り上げてゆく。今〈XZR〉が、あなたの意識を変える。

静寂漂う巨身像に隠された謎は!?

ゲームの重要な鍵を握るRPGシーン。

ここはアジト。4人のメインキャラクターがアイテム、情報の交換を行い戦略を立てる。

剣・マギック・ドラッグ。戦略が炸裂するアクション!

幾百年の時を経て最高指導ガザル師と憂国の士サドラーの野望が今再び…。

RENOキャンペーン

「XZR-エグザイル」をお買い上げの皆様! 各機種それぞれ発売日より2週間以内に、パッケージ内の応募用紙を当社までお送り下さい。2週間以内の消印の方に限り、もれなく、**オリジナルミュージックCDソフトを全員にプレゼント!!** CDは、「XZR」までのBGMを選りすぐって、スタジオ録音した、豪華完全アレンジ版!! くわしい応募方法は、パッケージ内のマニュアルをご覧下さい。

CDプレゼント!

これがシナリオの一部だ!

バクダット 東西文明の交錯地帯。生存する仲間を捜し出しターゲットを伐て!

イスファハン カリフ軍に占領され、戒厳令が布告された。逃れた王家の一族はどこに?

バビロン 伝説にそびえ建つバビロンの架空園、不眠症の王子、一角獣、宇宙卵…。

アレクサンドリア 歴史上名高い錬金術の街。アルキミアの秘法を解け!

アラムート城塞 フラグ汗率いるモンゴル軍が大挙襲来! 首領サッバーフの命が危ない!

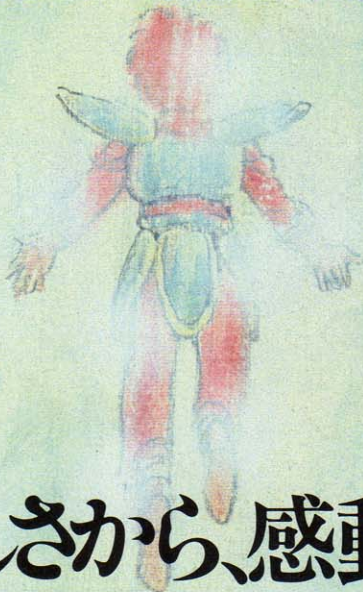
? 後半は現代を照射する衝撃のステージ! 時を待て!

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※付記のない画面写真はMSX2(開発中)によるものです。
※X1ターボMODEL 10は動作しません。※初期のPC-9801は動作しません。MSXはアスキーの商標です。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

資料請求券 MSXマガジン ⑦

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

もともとイースは、〝I〟と〝II〟でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ………。

7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」。

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

MSX2専用版
- ジョイスティック対応
- 1ドライブ使用可能
- パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

イースIIは、イースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

古代ケルト族の謎！
ライトマスターの秘密を探れ。

dexter soft

DRUID
ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！

ND-08MR MSX2
MSX 2 専用（メガROM版）16KB

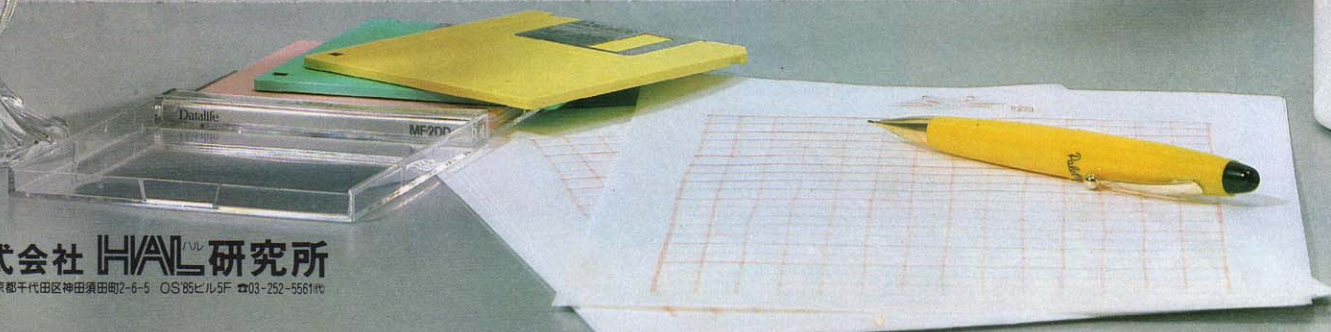
定価6,800円

発　売　中

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

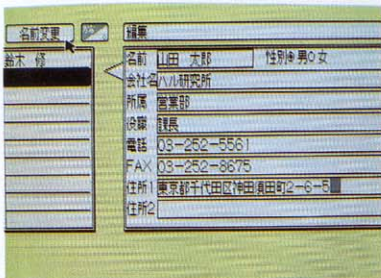
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

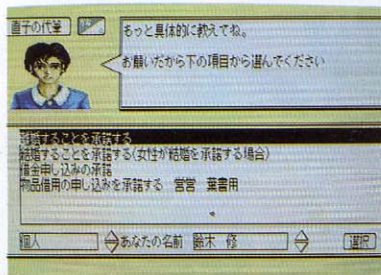
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

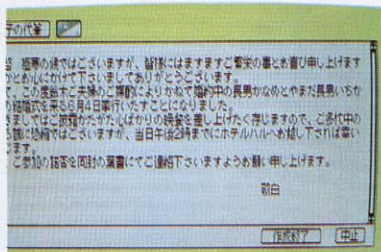
直子さんへ
お見舞の手紙
代筆お願いします
田中
強烈!!な
愛の告白
まかせたヨ.
直子へ
パーティーの招待状
打合せどうりで
OK!! まゆみ
披露宴の挨拶
なおこ~~!
フラレちゃったよ~~
なぐさめてよ~~!!
直子さん
詫び状の件
至急.連絡乞う!!
森田
ヤッホー なお子
忠告の手紙ありがとね
遊び狂うのやめたわ
直子へ
本日PM 3:22
聖子ちゃん.男児出産
お祝いの手紙
おねがいネ
ラブレターも、お見舞いの手紙も。
文書の代筆ならなんでもおまかせ。
HALNOTEの面白オプション。
自動文書作成プログラム「直子の代筆」。
新しいアプリケーション・ソフトが続々登場するから、
やっぱりHALNOTEは面白い。
わたしが噂の直子です。
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

NEW アプリケーションソフト

画面の指示に従う会話形式で、
文書を自動的に作成できる代筆機能。

自動文書作成プログラム「直子の代筆」

ワープロに不慣れでも、文書作成が不得意でも、簡単に文書を作成できるソフトです。ほとんどがメニュー選択方式で、特別なキー操作を覚える必要がありません。ビジネス用と個人用の様々な文例〈**例えば、愛の告白文や詫び状、披露宴の挨拶文など、思わず笑っちゃう文書も盛りだくさん**〉あらかじめプログラムされ、利用できます。操作は簡単。画面に表示される指示に従って時候のあいさつを選んだり、文書に書き込む相手の名前や会社名、役職名、日時などのキーワードを入力するだけ。最初の設定だけ済ませれば、後は自動的に、キーワードを盛り込みながら文書を作成します。辞書を広げて言葉使いにあれこれ悩むこともなく、ワープロを使ったことがなくても、短時間で文書が作成できます。キーワードだけを変えて、同じ文書を利用することもできます。

❶ 差出人の名前や役職、部署などを登録しておけば、作成される文書の差出人住所欄に自動的に書き込めます。

❷ 個人編・ビジネス編のさまざまな文例から、使用したい文案を選択できます。

❸ 画面の指示に従って、文書中に入れる名前や日時を選択するだけで、自動的に文書ができあがります。

※直子の代筆の画面写真は、開発中のものです。

❹ 時期に対応しているため、時候のあいさつ文も季節に合った文例が表示されます。

ネットワークへの参加が楽しめる。
図形を使った通信も楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

お手持ちのMSX2とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。

- 電子掲示板(BBS)での情報交換
- 電子メールで手紙のやりとり
- リアルタイムでのおしゃべりや電子会議
- データベースの利用
- ネットワーク上での図形データの送受信通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。

注）図形が送信できるのはMSXネットだけです。

ディスクの中身が画面に絵で現れる。
マウスやトラックボールでクリックするだけ。

デスクトップ バインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロールするのがこのデスクトップバインダ。HALNOTEを起動させると最初に画面表示されます。

- すべての機能は、アイコンやインデックスによりビジュアルで管理
- バインダーカラー、インデックスカラーの変更が自在

連文節変換、JIS第二水準標準装備。
ワードプロセッサの機能に、作画機能もプラス。

日本語ワードプロセッサ

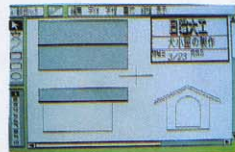
強力な日本語ワードプロセッサ機能に、多彩な作画機能を搭載。文書だけでなく、文書中に地図や絵を描くこともできます。

- 連文節変換(二文節最長一致法)
- JIS第二水準までの漢字が利用可能
- 字体：斜体、影文字、袋文字など6種類
- 文字サイズ：10種類
- 作画機能：点、直線、フリーハンド、円、四角形、消しゴム、ルーペなどの機能をメニュー選択だけで簡単に利用可能
- ペン先、トーンの変更が自在
- カーソル操作で画像移動も簡単

精密な図形を描く。編集も自在。
強力なドローイング機能。

図形プロセッサ

「日本語ワードプロセッサ」の作画機能より、さらに精密な図形や図面を作成できるのが、この「図形プロセッサ」です。

- 方眼付き画面により、丸、楕円、四角形などを正確に描写可能
- 図形の再表示、図形と図形の合体、重ね合わせの順位指定などもマウス操作
- 線やトーンの選択・変更も自在
- 線の太さや塗りつぶす箇所の模様も多彩
- 飾り文字7種類、文字サイズ10種類、デザイン文字11種類、タイル12種類

すべてのソフト上で、いつでも見れる、使える、デスクアクセサリ。

デスクアクセサリは、アプリケーションソフト動作中でも、ウインドウによって表示され、いつでも利用できます。

- スケジューラー機能を持ったカレンダー
- アナログ／デジタル兼用時計
- 10文字×12行のメモ用紙
- 電話帳(名前、郵便番号、住所、電話番号を登録可)
- 単語登録、外字作成

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして、「COBAUSE」(ニュートラックボール コボウズ)が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。

HTB-60 14,800円

MSX2 統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE(バインダー) ROMカートリッジ ＋ 日本語ワードプロセッサ ＋ 図形プロセッサ 3.5インチ 2DDフロッピーディスク

HNS-100 3点セット29,800円

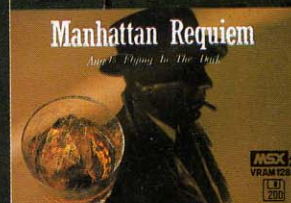
- オプション(簡単操作の文章作成ソフト)
  自動文書作成プログラム"直子の代筆"
  7月発売予定 HNS-102 8,800円
- オプション(パソコン通信用ソフト)
  図形通信プロセッサGterm(ジーターム)
  HNS-101 10,000円

★バージョンアップのお知らせ

このたびHAL研究所では、HALNOTEのバージョンアップを実施いたします。内容は、①テキストエディターの内蔵②固定幅印字機能の追加です。Newディスク マニュアル共で、3000円でお受けします。なお、ユーザー登録をしていない方は、このバージョンアップを受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録をしていただくよう、お願いいたします。

★HALNOTEの実演展示

6月10日(金)～15日(水)の6日間、西武百貨店船橋店で、ワールドソフトウエアコンファレンス'88(WSC '88)が開催されます。HAL研究所では会場で、HALNOTEの実演を行ないます。興味のある方は、ぜひご来場ください。

のーみそコネコネ
COMPILE
♪FM-PAC（FM音源・仮称）
対応ソフト第一弾！
全8ROUNDの壮大なデットテック・ワールド。驚愕の高速スクロール。感動のオープニングデモ。心理構造を突く奇形植物群の攻撃。進化する多彩な特殊兵器。指から、脳髄に衝撃を与える驚異のシューティング体験が君を襲う！
ダイナ・トレィターを撃破しろ！
デットテック・ワールドを救え！
荒れ狂う敵の攻撃！
プラズマボール、大出力！
砕くぞ、巨大地上要塞！
闇の大河を飛べ！
これがバイオ・サイバーだっ！
7月14日発売！
SUPER BIO-CYBER SHOOTING
スーパー バイオ サイバー シューティング
¥6,800
アレスタ
ALESTE
illustration Kei Furutsuki

大都会の迷宮に、謎を追え。
Manhattan Requiem
MSX2
VRAM128K
マンハッタン・レクイエム
好評発売中
MSX2
Pana Amusement Cartridge
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応
●VRAM128K以上
●ディスク3.5"-2DD(枚組)
●マウス、ジョイスティック、
ジョイパッド、カーソルキー対応
漢字表示(漢字ROM不要)
BGMは全7曲
定価 7,800円
自殺か、それとも他殺か――。不審な転落死をとげた一人の女性ピアニストの周辺に次々と浮かび上がる、謎、疑惑のかずかず。残された多額の保険金、そして複雑に絡み合う人間関係の中から浮かび上がる、隠された真相とは――。ムードあふれるグラフィックで綴る都会派ミステリーの傑作、J.B.ハロルドシリーズ#2「マンハッタン・レクイエム」。
MSX2版・好評発売中！
ミステリーが語りかける。J.B.PRESS創刊!!
J.B.PRESS
摩天楼がうごめく謎の世界へミステリーファンをいざない、
またJ.B.やサラの秘められた素顔に迫ったり、
会員だけにお伝えする新作ニュースなどを掲載した
J.B.PRESSが、J.B.CLUBからいよいよ創刊。
クラブではただ今、メンバー募集中です。
シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!〈発売元 マイクロキャビン〉
●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

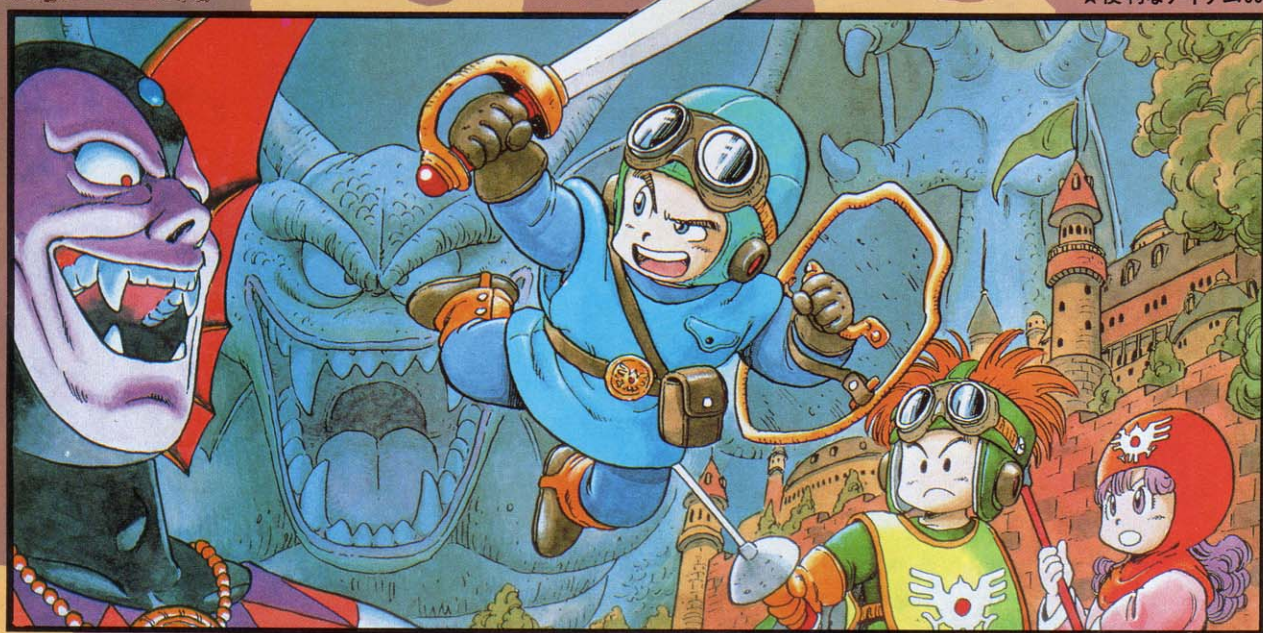
ようこそ!!エニッ

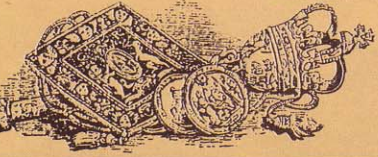
夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴン クエストII 悪霊の神々

西洋騎士道
RPGの国

★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
★個性豊かなモンスターが80数種類!!
★登場人物200人以上!!
★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★便利なアイテム60種類!!

プロローグ ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様!大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…!」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン!彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ!」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

スタッフ
- モンスターデザイン・鳥山明
- シナリオ・堀井雄二
- 音楽・すぎやまこういち
- プログラム・㈱チュンソフト
- 企画制作・㈱エニックス

クス・ワールドへ!!

東洋仏道
RPGの国

GANDHARA
カンダーラ
(仏陀の聖戦)

ンナリオ・イラスト/槙村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組……¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……¥7,800

本格スポーツ
シミュレーションの国

ワールドゴルフII

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組…¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

陽あたり良好！

——ひだまり荘の仲間たち——

ゲームスタート時にキミの名前を入力したところから物語は、始まります。
キミは、転校生として「ひだまり荘」に引っ越してきました。キミを歓迎するのは、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠）6人に自己紹介を受けた後かすみや勇作たちと様々な会話を交わすうちにキミの話し方や、答え方次第でみんなの感情や会話内容が変わり、人間関係ができてきます。

美樹本と、うちとけてつき合うようになって頼まれる圭子へ渡すラブレター…誤解から生じるかすみ、圭子の仲たがい………タイスケの行方不明………。それらをキミの努力で解消し、みんなの心をつかんだ後に迎えるHappy End.
アニメB・G・Mにのせて軽快に流れるストーリー。

あなたも「あだちワールド」の住人になりませんか？

MSX2 3.5"2DD専用 ¥5,800
RAM64K/VRA M128K ジョイスティック対応

好評発売中！

謎の美女ロゼッタ。彼女の誘惑がルパンを危険な旅へと駆り立てた。

第一ステージはニューヨークから。マルチアーノ一家との凄絶な闘いが、今始まる。

孤独を楽しむ石川五衛門。斬鉄剣がうなるのはいつか。

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。（送料500円）
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

資料請求券 MSX-7

タケルでしか、買えないものがある。

アドベンチャーツクール

アドベンチャーゲームが こんなにカンタンに作れるなんて!!

このソフトはMSXマガジン6月号が必要となります。

わけのわからないコンピュータの言葉を知らなくたって、キミの頭の中で思い描いていたアドベンチャーゲームのシナリオがそのままゲーム化できる。ゲームファンなら誰もが待ち望んでいたお手軽ツール、アドベンチャーツクールがMSX2でタケルからいよいよ登場! さらに、マウス対応の本格的グラフィックエディタも付いているので自分でお気に入りの絵もお茶のコさいさい。この画期的な大発明を知らずして、ゲームファンとは言えないぞっ。これからもMSXマガジンのリーダーズサービスが続々と入ってきます。乞うご期待!!

好評発売中

©MSXマガジンソフト

VRAM128K以上 3.5"2DD

TAKERU価格 ¥3,500

MSX2移植版 TAKERUから独占発売!!

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション/強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しいマップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS■MSX2(3.5"2DD)

市販希望価格 ¥7,800
TAKERU価格 ¥4,800

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチテンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

ブラザー工業株式会社
新事業推進室第1G TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38 ☎(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

MSXマガジン7月号 資料請求券

Hi-SCORE SOFTWARE
ZOMBIE HUNTER
ゾンビハンター
アクション・ロールプレイングゲーム
▶アクション画面とロールプレイング的な要素をもった画面が同時進行していく。
▶敵の強さはパワーゲージで一目でわかる。君はどの武器を使い戦うのか。
▶敵キャラ52種類、アイテム数32、MSX2専用でよりビジュアルに表現。
▶ただのアクションゲームではない、より戦い方が重要になっているので君の作戦がものを言う。
謎の地下迷宮へつき進め!!
6/21発売!!
MSX 2
MEGA ROM
メガROMカートリッジ〈VRAM128K〉
定価5,800円
MSX はアスキーの商標です。
発売:ハイスコア メディアワーク株式会社
販売:Victor ビクター音楽産業株式会社

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
フライト・シミュレーションゲーム
SPACE SHUTTLE
A Journey into Space™
スペースシャトル
▶カラフルで美しいグラフィック
▶リアルなフライト・シミュレーション
▶素早い反応
6月21日発売
宇宙、体験！
回転エンジンでヨーとピッチを調整し、移動エンジンでX軸・Y軸・Z軸を調整して地上210マイルの静止軌道にのること。するとキャノピーからこんな風景が見える。
軌道にのったらすぐに貨物室のドアを開けよう。あとは内蔵コンピュータが運搬してきた極秘科学衛星を自動的に発射してくれる。
君はスペースシャトル「ディスカバリー号」の第101回の作戦に任命された。今回の任務は、まず発進を成功させ、正規の軌道に乗せること。次に、極秘の科学衛星を発射させ、他の衛星とドッキングしなければならない。そして最後に再突入のためにシャトルを旋回させ、エドワード空軍基地に無事帰還しなければならないのだ。
アメリカ航空宇宙局(NASA)の協力を受け、忠実に再現したフライトシミュレーションで君もエリート・パイロット！
MSX
ROM CARTRIDGE
¥4,900 R49X5517 (16KB以上のRAMが必要です)
©1983, 1988 Activision, Inc. All rights reserved.
7月21日発売
MSX2
MEGA ROM
R58Y5112 ¥5,800
(VRAM128KB以上)
宇宙の女子高生は、エッチが変身エネルギー！
STAR VIRGIN
スターヴァージン
地球征服企むアラシヤマに立ち向かうエイコ(スターヴァージン)とコオのアドベンチャー。RPG風のステージ1とアクションゲームのステージ2で楽しさ2倍！
©オガワモデリング
キャラデザイン：細野不二彦

本物の証明、元祖RPG、MSX界を快進撃！

ソーサリア大陸に20年間続いた平和は、大地を揺るがす不気味な音とともに破られた。
悪の化身「エクソダス」が地の底より胎動をはじめたのだ。
史上最大の敵「エクソダス」とは何か？ また、それを倒す方法は何か？
さあ、あなたは11種の職業（戦士、魔術師、僧侶等）と5種の種族（人、妖精、魔族等）の中から、誰に扮して、この壮大な冒険に挑み、「エクソダス」を封じこめることができるだろうか！

Ultima

ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜

好評発売中

MSX2 R68Y5552 ¥6,800

●音楽 後藤次利 ●ゲームアレンジ 秋元 康 ●オリジナルゲーム Richard A. Garriott

2メガROM、バッテリー・バックアップ付（要メインRAM64KB、VRAM128KB）

好評発売中▶ファミリーコンピューター用ソフト・カセット「ウルティマ」 ¥5,900 R59V5910

締切り迫る!!

ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。
パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って、ほしい商品（時計かTシャツ）を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切：6月30日（当日消印有効） ●宛先：〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

7月21日発売

MSX2／ 3.5in FLOPPY DISK

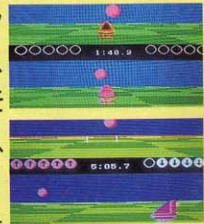
L68Y5520
¥6,800
(64KB以上)

スペース・サッカーのマラドーナを目指せ！

ルーカスフィルムゲームズ
LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

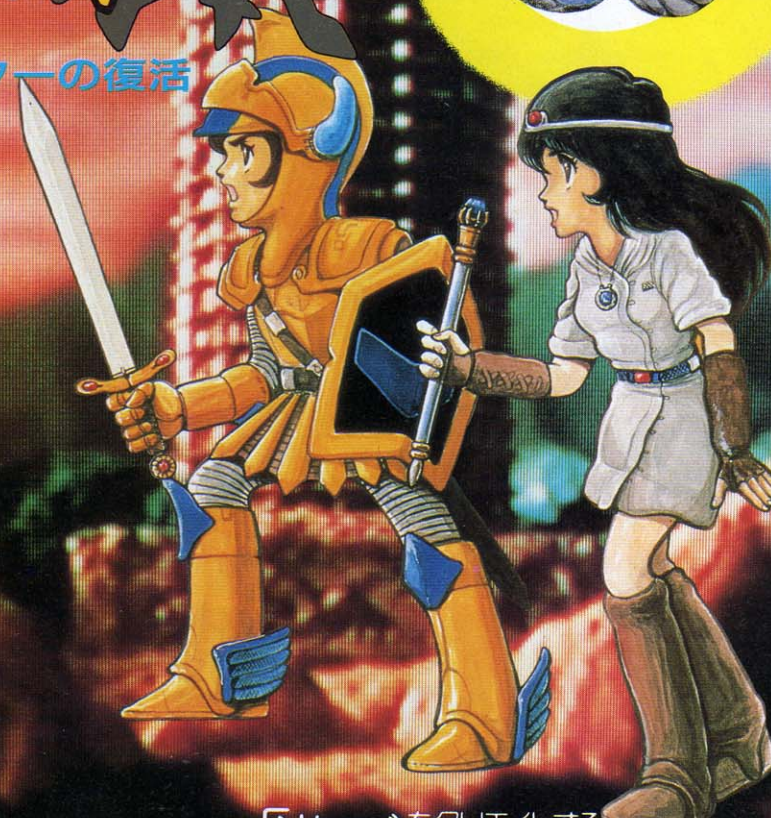
ボールブレイザー

ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。宇宙艇に乗り込み、制限時間内にできるだけ得点をかせいでチャンピオンを目指す、スリルとスピードの連続シュート！

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

PONY CANYON INC.

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915 福岡支店／092-751-9631 ニッパンポニー／03-667-3741

時代を塗りかえたのはゾイドだった。
キミの操縦するゾイドゴジュラスが爆走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国のメカを編隊に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま壮大な戦いのロマンを旅する。
勝利へのキーワード、それは「勇気」と「知恵」だ。
★バトルステージ(マップ)は24×24(576面、地下と要さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★戦場には新型メカも登場するぞ。
★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。
HEIGHT 15.1m
WEIGHT 199t
SPEED 80Km/h
OFFENCE 3292
DEFENCE 1800
共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。
好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800
こまんど
はなす
しらべる
つかう
でーた
大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!
帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。
手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!
MSX 2 MEGA ROM
RAM 64KB
VRAM 128KB
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■
PS-2022G
©1988 東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業本部/☎03(847)1491/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI㈱ゾイド係
MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

namcot
がんばれ!ニッポン!
JGS102
終りは、新たな戦いの始まりだ。
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!
THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活
COMMON CHAMBER
上記画面は業務用のものです。
黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃墟へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。
予価¥6,800
MSX 2
MEGA ROM
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311
MSXマークはアスキーの商標です。
© NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

猫も杓子もファミパロ夢中!!

ファミクル・パロディック ©1988 BIT²

FAMICLE PARODIC ™

MSX2 MEGA ROM RAM64K／VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

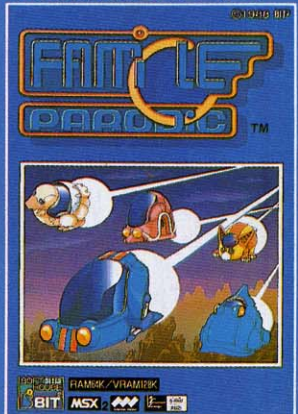
制作／発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

イラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼントをあげちゃうよ！
送り先：BIT²販売㈱「ファミクルイラスト係」へ。
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

ニャンクル

好評発売中！

次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館
―逐電屋 藤兵衛―
担当者が首切りをかけて制作中！乞うご期待！

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

ASCII SOFTWARE

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。

ホームワークステーションをつくる

DOS,Disk BASICの統一的な日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。もちろんMSX-JE[※1]対応の日本語入力をサポートしているため、MSX-Writeなどを用いて、連文節変換で漢字入力が可能です。

そして、日本語出力も汎用性のある漢字ドライバを組み込んだことにより、通常のアプリケーションはMSX-DOS2[※2]により日本語の入出力を実現することができます。なお、単独の場合は単漢変換で漢字の入力ができます。

また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

```
A>type 日本語.txt
ホームワークステーションをつくる日本語MSX-DOS2登場!

1. DOS, Disk BASICの統一的な日本語環境を提供

2. 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

3. MS-DOS Ver2.xx互換のファイルシステムをサポート

4. HELP機能のサポート

5. メディアIDによるディスクの識別
```

TYPEコマンドにより、"日本語.TXT"というファイルを画面に表示しています。MS-DOSマシンでも、同じファイルをTYPEする事ができます。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

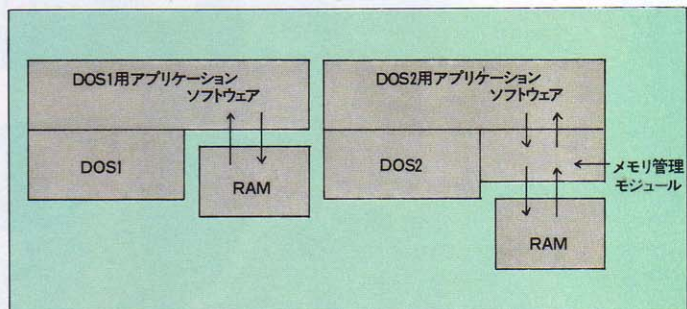
Disk Basic2のプログラムリストです。MSX漢字BASICではPRINT文などで漢字を使うことができます。また、漢字用の命令も追加されています。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート。

MSX_2ではメモリマッパーによるRAMの拡張が規定されていますが、これまではシステムソフトウェアによるサポートがなかったために、追加されたメモリは個々のアプリケーションソフトウェアが独自に管理していました。従って、この拡張されたメモリをRAMディスクなど、アプリケーションソフトウェアに共有のリソースとして使おうとしても不可能でした。MSX-DOS2では、システムソフトウェアでメモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているRAMすべてをRAMディスクとして割り当てることができます。また、常駐するソフトウェアのためのメモリの確保も可能です。

64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より高度なコンピュータとしての機能を提供します。

RAMDISKという内部コマンドを用意。RAMディスクは常にHドライブになります。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

このように、MSX-DOS2ではメモリ管理モジュールが、RAMを管理しています。

最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

日本語MSX-DOS2登場。

MS-DOSversion2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。このため、ファイルを多数管理する本格的なアプリケーションソフトや開発システムの実現も可能です。なお、漢字コードはMS-DOSと同じシフトJISなので、一太郎やThe WORDで作成した文書をそのままTYPEコマンドなどによって画面に表示することができます。また、MS-DOSと同等のパイプ・リダイレクション機能もサポートしています。

```
A>dir
 ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語SYS
 ディレクトリ A:¥文書

 .          <dir>  88-03-31 11:13a
 ..         <dir>  88-03-31 11:13a
手紙        <dir>  88-03-31 11:13a
社内文書    <dir>  88-03-31 11:13a
FAX    TXT    797  88-03-31 11:18a
日本語 TXT    343  88-03-31 11:17a
 1Kバイトが6個のファイルで使用中
 362Kバイトが使用可能
A>
```

"文書"というディレクトリの中を表示しています。このディレクトリには、さらに"手紙"と"社内文書"というディレクトリと、'FAX.TXT'と'日本語.TXT'というファイルがあります。

階層ディレクトリの例。ファイルの種類によって、納めるディレクトリを決めておけば、フロッピーの中がすっきりします。

メディアIDによるディスクの識別でディスクのメンテナンスが向上。

MSXでは、多くの場合フロッピーディスクのコピーは1台のディスク装置で行なわれています。その場合、ディスクドライバーソフトに備えつけられている「2ドライブシミュレータ」と呼ばれる、1ドライブで2ドライブをまねる機能を使ってコピーを行なうわけですが、ひんぱんに複写元と複写先の2枚のメディアを1台のディスク装置に入れ換えることになります。その際、2枚のディスクを入れ間違えると、双方のデータを壊してしまう可能性があります。MSX-DOS2では、フォーマット時に乱数によるメディアIDをディスクに書き込み、識別します。これによって、1台のディスク装置でのコピー中に、誤ってディスクを壊してしまう危険性が解消されました。

HELP機能のサポート。

HELPコマンドにより、コマンドのガイドが画面に表示されます。

```
以下の項目に対する説明が用意されています.
特定のコマンドに関する詳しい説明を表示させるには
   HELP command name
と入力して下さい.

ASSIGN ... ドライブの割当
ATDIR .... ディレクトリの属性の変更
ATTRIB ... ファイルの属性の変更
BASIC .... MSX disk BASICの起動
BUFFERS .. ディスクバッファ数の表示/設定
CD ....... CHDIRの省略形
CHDIR .... ディフォルトディレクトリの表示/設定
何かキーを押して下さい.
```

内部コマンドの"HELP"でコマンドの一覧が表示されています。ファイル拡張子が'.HLP'のテキストファイルを用意すればHELPコマンドでその内容を表示させることができます。

日本語MSX-DOS2 コマンド一覧

ASSIGN	ATDIR	ATTRIB	BASIC	BUFFERS	CD
CHDIR	CHKDSK	CLS	COMMAND	CONCAT	COPY
DATE	DEL	DIR	DISKCOPY	ECHO	ERA
ERASE	EXIT	FIXDISK	FORMAT	HELP	MD
MKDIR	MODE	MOVE	MVDIR	PATH	PAUSE
RAMDISK	RD	REM	REN	RENAME	RMDIR
RNDIR	SET	TIME	TYPE	UNDEL	VER
VERIFY	VOL	XCOPY	XDIR		

MSX-C Ver.1.1

「MSX-C Ver.1.1」はMSX-DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニーモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。

変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library

PDTシリーズの第四弾は待望のMSX-C Libraryです。MSX-CでMSXのグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力装置を扱ったり、「MSX-CVer.1.1」ではサポートされていない倍精度実数やLONG型演算をサポートするライブラリパッケージです。

このライブラリを使用することにより、MSXの持つすぐれたグラフィック機能やジョイスティック、マウスなどを十分に活かしたプログラムをC言語により作成することが可能となります。また、全ソーリスト付きですので自分にあったライブラリに変えたり、MSXのプログラミング作法を勉強することができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSおよびMSX-C Ver1.1が必要です。

価格14,800円(送料1,000円)

パッケージ内容

●RAM128Kバイト内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ-1DDフロッピーディスク:1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式(ソフトウェアの詳細な技術資料約220頁付き)

価格34,800円(送料1,000円)7月発売予定

ご注意

●MED, MSX-M80, MSX-L80, MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)●漢字対応のMSX-M80, MSX-L80, MSX-Cは現在開発中です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

株式会社アスキー

アイデア次第でいろいろ使える、MSXの実用とプロの道具。

世界のベストセラー表計算ソフトをMSXで。ホビーに実用に多彩に活用できます。

MSX-PLANはベストセラー表計算ソフト・マルチプランに準拠したROM版表計算ソフトです。どの欄でどんな計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけでたちどころに計算結果を表示します。手軽なROMカートリッジで、34もの関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマスターできます。もちろんデータはディスクにもカセットにも保存可能です。趣味の世界に、専門的な分野にアイデア次第でさまざまに活用できるMSX-PLAN。ホームユースに実用のひと味が加わりました。

ROMカートリッジ
¥9,800
(送料¥400)
●RAM容量16Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます。
●漢字は使用できません。

MSX-PLAN

MSXの機能をもりもりパワーアップ。常備したい実力派ツール群です。

MSX-AID(エイド)はMSXのためのツール・ソフトウェア・パッケージです。MSXの機能をアップさせ、あなたのプログラミングに役立つツールを集めました。マシン語プログラムの入力や修正が簡単に出来るマシン語モニタ。BASICプログラムの開発やデバッグを効率良くおこなうための変数リスト、クロスリファレンス、文字列検索などがあります。プログラムはROMカートリッジにおさめられ、拡張コマンドで呼び出して即実行可能です。あなたはその存在を意識することなく、BASICが本来持っているコマンドのように使うことができます。又HELP機能がついているため、使い方が分からなくなっても安心です。

ROMカートリッジ
¥6,800
(送料¥400)
●RAM容量32Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になれます。

MSX-AID

BASICプログラムの実行速度が飛躍的に向上。価値ある実数型コンパイラ。

MSXべーしっ君はメモリ上のBASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換し、高速で実行する実数型のコンパイラです。
実数型のBASICコンパイラとしては、15〜20倍といった画期的な実行速度をもっているため、リアルタイムのゲーム、膨大な計算を必要とするC.G.など多くの用途が考えられます。
使用法は非常に簡単で、従来のコンパイラのようなソース作成、コンパイル、実行といったステップを全く意識させず、単に全体を素晴らしく速く実行させるコマンドがインタープリタ上に加わったようなものです。

ROMカートリッジ
¥4,500
(送料¥400)
●MSXでも使用できますが、グラフィックスの高速化はMSX2モードで最も威力を発揮します。

MSXべーしっ君

●MSX、MSX-PLANはアスキーの商標です。
●マルチプランは米国マイクロソフト社の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。*

＊MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶**日本語MSX-WriteⅡの主な特長** ●**高速変換**：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●**ユーザー辞書・外字機能**：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●**文字修飾**：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●**罫線**：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●**データ互換**：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●**RAMディスク機能**：RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX2専用、MEGA ROM 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

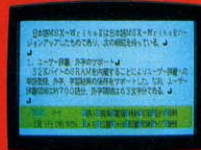
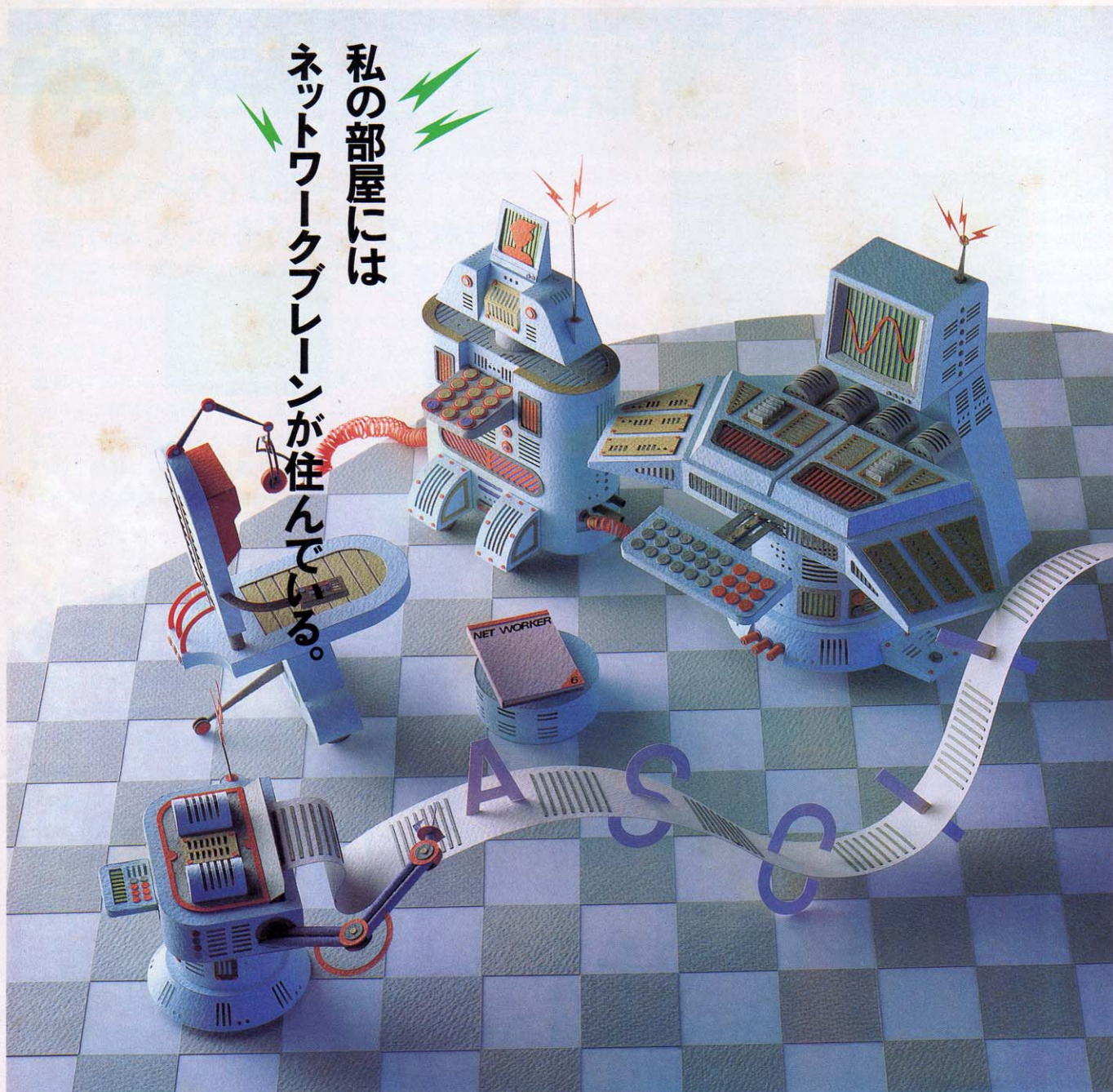
MEGA ROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2、The WORDは、㈱アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

一太郎は、㈱ジャストシステムの商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!

あなたの部屋から、3つの"ネットワークブレーン"につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレーンがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた"選べるパソコン通信"を実現。あなたの部屋にもネットワークブレーンがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、"ネットワークブレーン"というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができるわけです。発想にいきづまったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉は●MAIL、SIG、VOICE、などのコミュニケーションサービスと●時事通信、東阪週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。〈ACS〉はすべて漢字でサービスされますから、読みやすさ、整理のしやすさも抜群です。

PCS アクティブなパソコンホビィストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきています!パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

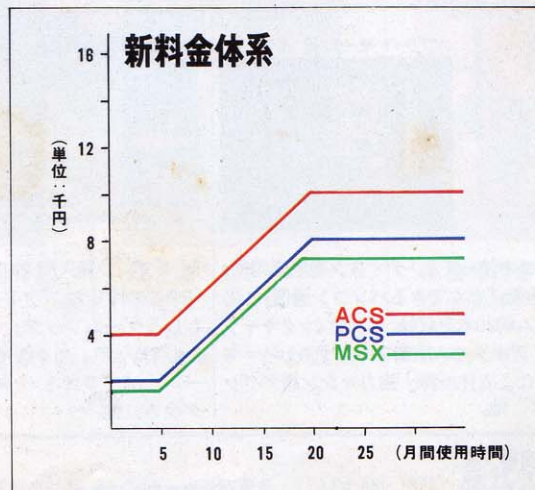
〈ACS〉 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈MSX〉 ①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました!アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。アスキーカードの詳細は、月刊アスキー6月号をご覧ください。

続々登場！MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

好評発売中

"プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。

日本地図暗記プログラム

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。

多機能モニタ

MSX-DOSスーパーハンドブック

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル入力用ツール、COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッガ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。

GO GO HARIER

POCKET BANK プログラムライブラリ Vol.1〜3

Vol.1

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

スプライト モード2用 エディタ

既刊『便利ツール、コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッガ、もの当てクイズ、他。

Vol.2

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

トラッドレース

既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol.3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て"+実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

RESCUE THE PLANET

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03(486)1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII BOOK

□楽しく学べるMSXポケットバンク□

MSXマガジン編集部編
定価680円 ★★

竹山正寿・上条有・上坂哲共著
定価580円 ★

竹山正寿・上条　有共著
定価580円 ★★

BITS著
定価680円 ★★

BITS編
定価580円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★

秋山　晶著
定価680円 ★★★

平塚憲晴著
定価680円 ★★

島本笹清著
定価580円 ★

BITS著
定価580円 ★★

すがやみつる・竹田津恩共著
定価580円 ★

すがやみつる・オレンジ企画著
定価580円 ★

浅井敬太郎著
定価580円 ★

高橋秀樹著
定価580円 ★

レベルに合わせて3段階
ポケットバンクシリーズの難易度

★……だれでもカンタン!　★★……ちょっとむずかしいかな?　★★★……わりとよく知っている人向け

マークは、収録されているソフトウェアがプログラムライブラリとして発売されています。

MSXはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL03-486-1977 **株式会社アスキー**

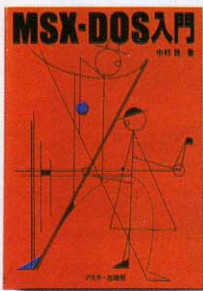
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

●新刊●

MSX-DOSアセンブラプログラミング

蔭山哲也著　定価1,200円（送料300円）

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊です。
マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載した、プログラミングの解説書です。

●好評発売中●

MSX-DOS入門

中村 哲著　定価1,200円（送料300円）

基礎から学べる入門者向け手引書です
MSX-DOSの基本動作、操作法を豊富な図表やイラストによりやさしく解説。アプリケーションの利用法からプログラミングまでを幅広く説明した、入門者向けの手引書です。

MSX-DOSスーパーハンドブック

BITS著　定価1,200円（送料300円）

MSX-DOSのすべてがわかる一冊
コマンドの操作法からアセンブラ、エディタまでを詳説。プログラムライブラリ（発売中）とあわせて学習すれば、MSX-DOSのすべてがわかるMSXユーザー必携の一冊です。

女の子が作った

パソコン通信ガイド

大槻眞美子、永井麻奈美共著
定価1,400円（送料300円）
女性ネットワーカーが初心者のために書き下したパソコン通信入門書。専門用語を使わずにパソコン通信の魅力をレポートした一冊です。

ウーくんの　MSXマガジン別冊

ソフト屋さんプログラム集

定価780円（送料300円）

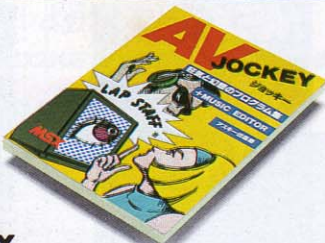
「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて4コマ漫画（桜沢エリカ著）も掲載した、ファン待望の一冊。

実録!スーパー映画人

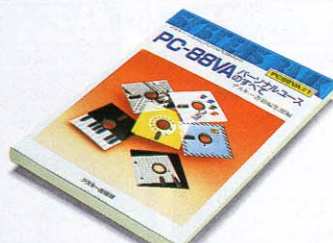
マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編
鶴岡雄二訳　定価1,900円（送料300円）
特殊効果、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの分野で活躍する映画製作技術者19人にスポットを当てたインタビュー集！

MSX

実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著
定価1,200円（送料300円）
家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報管理に応用がきくプログラムを多数掲載し解説。

MSX

AVジョッキー

LAP STAFF著
定価1,200円（送料300円）
好評『プログラムＤＪ』のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。今、話題の映画30本のイメージプログラムを集大成！

PC-88VAパーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編
定価2,500円（送料300円）
PC-8800シリーズ最上位機PC-88VA。新機能をフルに活用するための実用ツールを満載した、ユーザー必読のプログラム集です。

夢がふくらむ、MIAブックス

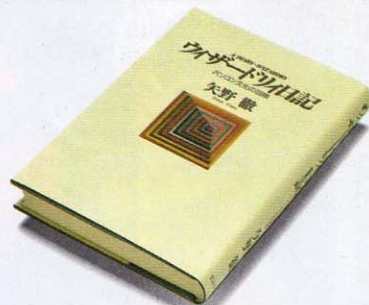
ラプラスの魔

新刊

原作・監修/安田 均　ハミングバードソフト著
定価980円(送料250円)

コンピュータRPGの傑作「ラプラスの魔」を、原作者の安田均自身がゲームブック化。これまでのゲームブックの常識をはるかに超えた"本によるコンピュータゲーム"の登場！

ウィザードリィ日記
——パソコン文化の冒険

矢野　徹著　四六判　定価1,600円(送料250円)

63歳の翻訳家・作家が体験したコンピュータ・ゲームの素晴らしき世界。この日記は、作者がパソコンを買ってからの一年間を「ウィザードリィ」を通して、現実と幻想をおりまぜて綴った、新・パソコン文化論です。

ウィザードリィ モンスターズマニュアル

MSX2 対応

ゲーム アーツ著
新書判　定価780円(送料200円)

Wizardry世界の賢者ウラサムによるモンスター攻略の書。各モンスターの守りの堅さ・攻撃力やエピソードを紹介。また、世界で初めてWizardry全モンスターのイラスト化に成功。ファンタジーゲーム、ファンタジー小説ファンにとっても必見の一冊です。

ウィザードリィ プレイングマニュアル

MSX2 対応

ゲーム アーツ著
新書判　定価780円(送料200円)

ウィザードリィ・シリーズの第二弾。読者からの要望が多かったアイテム(武器・防具)や上手なキャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内の仕掛けやワナの紹介など、とっておきの情報を満載。また、呪文の使用法や魔法のアイテムの完全紹介は必読。

ディーヴァ・ファンブック

マイクロデザイン著
A5判　定価1,200円(送料250円)

あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった。マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータも掲載。さらに、誕生の背景や裏話も収めてあります。

ザナドゥ・データブック VOL.1/VOL.2

宮本恒之著
A5判　各定価1,300円(送料250円)

ザナドゥシナリオⅠ・Ⅱのすべてをこの2冊に集大成。プレイングマニュアル部分は、ザナドゥ開発スタッフが自ら執筆しました。そして、登場するモンスターを横山宏のファンタジーイラスト185点で完全紹介。ザナドゥがますますおもしろくなるデータブック。

※MIAブックスは、ビジネスアスキー社から発売されています。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL.03-486-7119　株式会社ビジネス・アスキー

MSXゲーム徹底解析

最近、MSXのソフトに勢いを感じるのは、やはり初夏のせいなのかな? でも、あまりにも勢いがよすぎて、最後まで行けない人々も多いハズ。そんなキミたちの味方がこの徹底解析だ。

龍虎八年四月一日、関ヶ原のときは近い!!

この『忍者』、ジャンルはシミュレーションゲームに属するのだが、アクションの要素も多分に含まれている。しかし、それだけではなきにしもあらずんば虎児を得ず。いろんな要素がブレンドされたこのゲームを解析しよう。

■ボーステック　MSX2　7,800円(2DD)

時は龍虎五年一月一日のことである。伊賀の国から1人の忍者が大阪へと向かった。というのは、3年後に控えた関ヶ原の戦いまでに、豊臣秀吉率いる大阪との同盟国を増やし、関ヶ原の戦いで勝利を収めるためなのだ。そのためには、徳川家康率いる江戸勢の動きを握把し、大阪側に不利となる取り引きを妨害しなければならない。また、大阪との同盟国には軍資金などの施しなども必要となってくるのだ。関ヶ原の戦いまでの3年と3ヵ月の間に、どれだけ大阪側の国を増やすか、そこがこのゲームの主たる課題となるだろう。

このゲーム、シミュレーションに属する(と思う)のだが、敵側の武士や忍者と戦ったり、各国内での移動などはリアルタイムである。おまけに敵国に関する情報を入手するところは、ちょっとアドベンチャーっぽい。そうかと思えば、戦いの経験などによって自分の体力なども成長する。これはロールプレイングの要素なのだ。今までのシミュレーションゲームをプレイした人にとっては少し抵抗があるかもしれないが、また違った楽しさがあるのだ。

日本統一をたくらむ西の龍と東の虎…

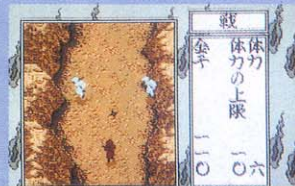
➡織田信長のぞうりを、ふところで温めたという話は、あまりにも有名。知ってた?

⬅水戸黄門によく出てくる悪の根源"越後屋"にソックリだなあ。

⬆秀吉は1人の老人(プレイヤーの師匠)を呼んだ。

機敏な行動こそ忍者の命!

このゲームの主人公である忍者は、術(水とんの術とか、分身の術だとか)がなーんにも使えないのだ。したがって、唯一頼るものといったら、行動のすばやさしかないのである。敵の手裏剣をシャッとかわし、かつ、敵との間合いを計り、攻撃する。強靭な肉体が最大の武器なのだ。

これぞ伊賀のマイケル・ジャクソンだぁあ!!

⬆敵との戦いのときは、とくに機敏さが問われる。ちなみにこの忍者、反復横跳びは93回くらいだそうだ(うそ™)。

伊賀の忍者の仕事です

『忍者』の基本操作は、アイコンで行なう。月日を頭にたたき込んでおきながら、適切な行動をするのだ。心してかかれよっ！

移動

⬅シュッシュッと足をあげ、小気味よく走る。なんとなく佐川急便を思い出した。

敵の情報をキャッチしたら、月日を確認して移動するのだ。しかし、だ。注意してほしいのは、街道沿いに道のつながる国にしか行けないのだ。移動に費やす日数もチェックね。

潜入

⬅いろんな人から情報を得るのだ。各国には、はたごや敵の屋敷などがあるぞ。

これを選ぶと、国に潜入できる(あたりまえだね)。時間によって人から聞ける情報も違ったり、屋敷への侵入も時間に大きく左右されているのだ(72ページのコラム参照)。

待ち伏せ

⬅これはケッサク！ 忍者が岩陰からチラッと覗きこむのだ。いやー、まいった。

石川ひとみさんのヒット曲(ひゃ〜、懐かしい！)、ではありませんよぉ。敵側のあくどい取り引きを阻止するため、街道で敵を待つのです。ゲームの大きなポイントなのさ。

状態

⬆これくらいだと優等生の忍者だね。

これを選ぶと、今まで奪い取った品物(金子とおにぎりは除く)、それに持っている金子(かねこ、ではありませんよ)と体力が表示されるのだ。これで自分の活躍ぶりがわかる。

勢力

⬆赤っぽいのが大阪側だ。ふむふむ。

これで、各国が大阪、または江戸とどれくらい親密(?)であるかがわかる。しかし、勅旨1枚で敵国に寝返ったりするのだ。もちろん大阪側に有利な勅旨も金子次第でOK！

諸国

⬅これで各国の力がわかるのだ。いろいろ作戦を練るのにも便利なのでござる。

〝勢力〞コマンドよりも、さらに各国について知りたいときは、このコマンドを使う。どちらの国の同盟国か、それと、禄高(財力のこと)がわかるのだ。ナイスですね！

記録

今の状態をセーブしたり、前にセーブしていたところから始めたりする。セーブ用のディスクは必要なく、ゲームディスクに書き込むのだ。だから、ディスクのライトプロテクトノッチは〝書き込み可〞の状態にしておくようにね。

セーブ中は、役人のような男が筆でサラサラと紙に文章を書いているグラフィックが表示される、ってことはない。

⬆さーて、どこへ行こうかしらん、と悩む忍者の横顔は表示されないよ。

いやー、広い。この日本全国を走りまわり、敵の情報を聞きまくらなければならないのだ。四国へは出雲から、九州へは安芸から行けるぞ。心してかかれよ。しからば御免。

音もなく取り引きされる品物を奪いまくれ!

江戸も大阪も、龍虎八年の関ヶ原の戦いまでに、できるだけ多くの国と同盟を結び、少しでも有利にしておこうと必死である。もちろん、大阪側に不利となる江戸側の企(たくら)みを阻止しなければならない。

江戸および江戸側の諸国は、密書や親書などで大阪側の諸国を江戸側に寝返らせたり、軍資金で軍事力を強化する。また、京の帝も若干江戸側に傾いているため、江戸に有利な勅旨を出したりする。それらが成功すれば、一気に江戸側の勢力が強まり、大阪側としては苦しい関ヶ原の戦いとなってしまうのだ。

忍者のなかで、これらの品物が取り引きされる数は、なんと57だ！ひえ～、多すぎるよ～と弱音を吐いてはいられない。ビコーズ、あなたは忍者なのだから(深い意味はない)。

話を戻そう。その57の取り引きは、各国に散らばっている大阪の支持者の情報で明らかになる。ただし、条件(レベル、金子、今その国がどちらの国を支持しているか、など)が満たされていないと情報を提供してくれない者もいる。また、陸前の寺や大阪の秀吉も、多くの情報を教えてくれるので、ちょくちょく足を運んでおくように。ぬかるなよ！

⬅取り引きの情報を入手したら、待ち伏せをするのだ。もし、敵が品物を運ぶ時期と通る道が正しければ、こう表示される。

⬆そしてアクションモードだ。敵の攻撃をかわし、品物を取る。そして、逃げるのだあ!!

⬅無事、敵の品物を取って逃げ切れば成功だ。上納金や勅旨は大阪に持っていこうね。ごほうびがタンマリだから！

品物なのだっ

これらの品物(マニュアルではアイテムと書かれているが、品物のほうがソレっぽいでしょ?)を奪いまくるのだ。そうすれば自ずから忍者の道は開けるのだぞ!?

上納金

⬆江戸から京へ送られる金子だ。俗にいう"ワイロ"のようなもの。

おにぎり

⬆プレイヤーの体力がチョロッと増える。中身はサケ(うそ™)。

勅旨

⬆帝が江戸、または大阪に送る書状。これはゼヒくいとめろ!!

金子

⬆敵が持っているお金。くどいようだが、"かねこ"ではない。

密書

⬆同じ同盟に属する者同士で交わされる書状のこと、らしい。

軍資金

⬆江戸が同盟諸国に送る援助金。敵の軍事力をアップさせるな！

親書

⬆江戸から大阪側の国に出される和解状。〽2人は和解～っ。

【コラムでござる(1)】時間にルーズな忍者はダメ

忍者をプレイするときに、最も重要な要素のひとつとして"時間"があげられる。このゲームでいう時間とは、いわゆる"昼と夜"のことなんだけど、具体的にどう重要なのかを説明しよう。

この、忍者の中の人間は、時間によって正確な生活を営んでいる。もちろん、昼は起きて仕事や散歩をし、夜になったら寝床をとる(まぁ、夜中にブラブラしている人もいるが……)。ここまで書くと、おおよそ見当がつくと思う。結論をいうと、味方(大阪側)の城を訪れるときは、昼でなければダメなのだ。せっかく軍資金を渡そうと思っても、夜なら追い返されてしまう。逆に敵方(江戸側)の城に侵入するときは夜でなければならない。昼だと見張りの目が厳しいからだ。敵方に忍びこんでいる味方の忍者とのコンタクトも夜だけだ。人通りの激しい昼だと、いろいろ不都合なこともあるだろうからね。

以上のことを頭に入れておきながら、豊臣秀吉のために働くのだ。しからば御免！

➡町を歩いている人々から得られる情報も、昼と夜によって違ったりするのだ。

➡とくに、昼では「夜になるまで待て」という男は夜になると、別な情報をくれるぞ。

龍虎五年のおもな動き

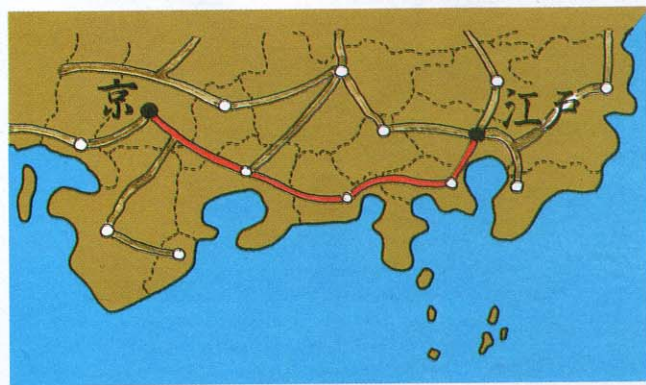
ほんの一例として、取り引きに関する表を載せておこう。同時期に取り引きが重なっているところは、よく考えて行動すべし!!

何月から	何月まで	情報入手国	差し出し国	受け取り国	品物	条件
三月	四月	大阪(城)	江戸	京	上納金	なし
四月	六月	大阪	薩摩	伊予	密書	忍力2以上＋百両
六月	七月	駿河	江戸	駿河	軍資金	駿河が江戸側
七月	八月	陸前	江戸	京	密書	なし
八月	九月	相模	江戸	相模	軍資金	相模が江戸側
九月	十月	大阪(城)	江戸	京	上納金	なし
十月	十一月	安芸	江戸	安芸	密書	安芸が江戸側
十月	十一月	能登	陸前	甲斐	密書	五十両

待ち伏せは情報入手から

敵の運ぶ品物は、待ち伏せで敵に不意打ちをかけ、アクションモードで横取りし、ササッと逃げるのだ。が、しかし、ただ待ち伏せすりゃーいいわけではないことは、前に書いてあるので承知のことだろう。3年3ヵ月の間に行なわれる取り引きの数が多大であることも書いたよね。

それで、ここでは情報を提供してくれる仲間のいる国々を紹介しよう。

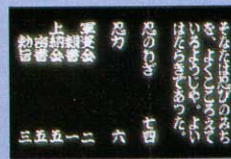
情報は、肥後、肥前、安芸、出雲、阿波、大阪、紀伊、尾張、駿河、能登、越後、相模、安芸、羽前、そして大阪の豊臣秀吉と陸前の寺社だ(順不同)。バーッと書いたが、それぞれ条件がある。各国の情報入手のための条件は、あえてここでは紹介しないが、その国々でヒントが得られる。たとえば、「今のおまえに情報を与えても、ピー(放送禁止用語)じゃて」と言われたら、レベルが足りないため、情報を教えてくれないのだ。その場合は早急にレベルを上げて、再度訪れると聞けるのだ。余談だが、敵の品物(金子とおにぎりは除く)を15個以上、忍力が6以上くらいで、一人前の忍者となるだろう。

⬅取り引きのなかで、とくに多い京ー江戸間の地図だ。品物を運ぶ敵の一隊は、両国の最短距離を利用するので、取り引きの月を念入りに確かめ、待ち伏せをするのだ。ごくまれに、条件を満たしていても、敵の一隊に出会わない場合があるが、そのときは何度も待ち伏せをすると大丈夫なのさ。

【コラムでござる(2)】

『忍者』の2つの目的

この忍者の目的は、すでに説明してあるとおり、〝関ヶ原の戦いで大阪側を勝たせる〟ということだ。あまり確かではないのだが、これは龍虎八年四月一日までに、大阪側の国を江戸側よりも多くすれば、この目的は達成されるようだ。

しかし、だ。このゲームの目的はそれだけではないのだ。で、そのもうひとつの目的とは、〝自分自身の忍力(経験値のようなもの)をできるだけ増やし、一人前の忍者になること〟なのだ。これは、大阪側を勝たせることよりも、数段難しい。関ヶ原の戦いで大阪側を楽に勝たせることができたら、ひたすら忍力をあげてみてほしい。上忍(師匠)が一人前の忍者と認めたら、美しいグラフィックが見られるのだ。

⬆かくして、関ヶ原の戦いが始まった。それ行けえ！　おお!!

⬆ここの〝忍のわざ〟で、一人前の忍者かどうかが問われるのだ。

敵との戦いにおける忍者の行動分析を探る

⬅ダリロリ〜〜〜ッという音がしたら、忍者が襲ってきた合図だ。

それでは次に、敵の行動パターンについて説明してしまおう。敵はその場所によって、忍者だったり武士だったりするんだけど、どちらにしろ、攻撃および行動パターンは変わらない。それらは4種類あって、ゴムのような刀をブルブル振り回す者、ヌッと現われて手裏剣を投げつける者、ただ走りまわる者と、さまざまだ。そこで、上手に敵をやっつけるためのコツを教えよう。

まず、動きのすばやい敵は、現われたらすぐやっつけろ！　ただ走りまわっている敵は、あまり攻撃してこないが、体当たりでよくやられることがあるからだ。あと、手裏剣を投げる敵を攻撃するときは、正面からやっつけるといい。というのは、その敵は斜めに手裏剣を投げてくるのがほとんどだからなのだ。これだけ守れば楽だよ。

敵と戦わなければならないのは、なにも品物を奪うときだけではない。移動中にも、いきなり忍者に襲われ、戦いを挑まれるのだ。

戦闘シーンになったら、敵の行動パターンを把握し、効率よく敵を倒して品物を奪い取ろう。そして、いちもくさんに逃げればOK！

ただし、プレイヤーの体力の関係上、どうしても戦いたくないときがあるだろう。そんなときは、すぐさま後ろへ走り去ってしまえば逃げられる。無理して敵と戦い、「ブシュ、ウゥッ、バタッ！」となってしまっては元のもくあみ。状況によってどうするか考えようね。

倒しかたにも気を配れ

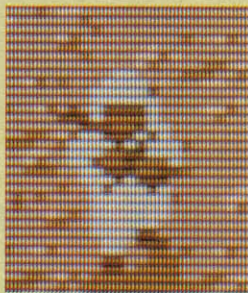
敵の種類は4つに分けられ、それぞれ行動パターンが違うのだ。倒す順序を決めておくと、戦いが有利になることを覚えよう。

⬅上からスゥーッと現われ、横に往復運動をしながら手裏剣を投げつける。

⬅コイツは一番弱っちい。足も遅いし刀もメチャクチャに振り回してるしさ。

⬅いきなりスッと現われ、手裏剣を投げる。縦か横に並んで手裏剣でエイ！

⬅斜めに走ってくる。手裏剣を投げる者もいる。コイツは真っ先に倒せ！

場所別襲撃の心得

田　園

広大な土地に広がる一面の田園風景、その緑は目にやさしい。この稲は、コシヒカリかなー、なんて考えているヒマはない。敵の一隊がいやおうなしに迫ってくるのだ。ヒェ〜。ここは比較的戦いがしやすいが、奥は行きどまりなので、品物を取ったら戻ってこなければならないのだ。

⬆いやー、のどかだべ。なんて言ってはいられないのだ。敵はクワやカマを投げてくる(ウソ)。

荒　野

この地形は一番戦いやすいのだ。どう戦いやすいかというと、障害物になるものがない。竹林なんかは竹が足にひっかかってしまったりするのだが、ここは違う。ジャマになるのは敵ぐらいだ。だからやっつけるのだ、エイエイッ!!　前へ行くときは、右または左に寄って進むといい。

⬆だだっ広ーいこの荒野でも、敵は攻撃の手をゆるめない。でも戦いやすい地形なのだ。うん。

街　道

旅の途中の商人や飛脚が走る街道(これらはゲームに登場しません。雰囲気作りですよ、フンイキ)。しかし、そんな穏やかな街道にも敵の影が忍び寄る……。そんなニオイを漂わせるこの風景(漂ってないって！)。とくに注意することは、ない。まぁ、普通にプレイすれば大丈夫ですよ。

⬆ふっふっふっ、狙った獲物は逃がさない。そう、私は街道ルパンなのさ。さらば(大ボケ)。

竹　林

目にまぶしい竹の淡い緑。忍者はそこに腰をかけ、近くに生えている筍(たけのこ)を手裏剣で切り落とし、かつお節をかけて腹ごしらえ(ここまでうそ)。

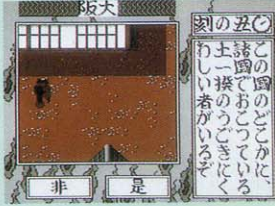
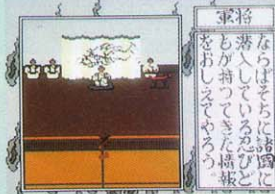
さて、本題だ。ここは今までの地形のなかで、一番戦いづらい場所だ。先は行きどまりだし、逃げづらいし、おまけに竹が足にひっかかるのだ。

⬆ここは戦いにくい場所だ。と思う。また、逃げるときは後ろに戻らなければいけないのだ。

おらが国さの忍自慢

日本全国には、さまざまな人が生活し、思想や習慣も違う。人々は自分の国を誇りに思っているのだ。今回はそのごく一部を紹介してしまおう。

大阪

大阪だす(ここだけ大阪弁)。うちの国はいろんなものがありますよぉ。大阪城の豊臣秀吉殿は3年3ヵ月の間に8つの情報を教えてくれるのだ。だから、ちょくちょく大阪城に足を運ぶようにしよう。あとは、長屋のどこかに土一揆に詳しい人がいるらしいが、レベルや金子にうるさいぞ。はたごだってあるのだ。さすがは西方の将だろ。たまには遊びにおいでよ！

⬅むむっ、なになに……。そうか。さっそく行こう！

⬅彼こそが西方の将、豊臣秀吉だ。貴重な情報源だ。

伊予

伊予です。やっぱりうちの自慢はなんといっても忍屋敷だなぁ。なに、忍屋敷を知らない？　モグリだな、おめえ。タダで体力を回復させてくれるところなんだぜ。

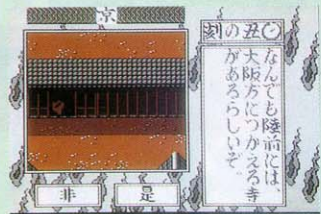
⬅ここは忍屋敷といって、タダで泊まれるのだ。

尾張

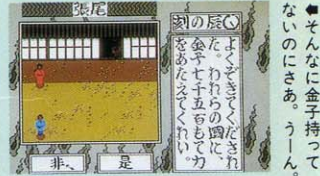
尾張だぎゃー(名古屋の人、ごめんなさい)。やっぱりうちの国にも情報を提示してくれる人がいるんだけど、この国が江戸方にならなきゃ教えないのさ。そんなとこさ。

⬅そんなに金子持ってないのにさぁ。うーん。

京

京どす(やはりここだけ京都弁)。うちのとこは、やはりなんといっても帝ですよ。容姿端麗、品行方正、人畜無害で有名な(なんのこっちゃ)帝は、私たちのカリスマ的存在なのですわよ、オホホホホ。でもね、帝はちょっと江戸びいき。

たまには勅旨を出すみたいなの。だって、徳川様は上納金をたんまりくれるんですもの。やっぱり世の中金子ですわよ。かねこじゃーありませんわよ。しつこいわねー。でもね、帝も人の子。大阪に勅旨を出してくれないこともないのよ。まあ、5万両もあればいいかしら。やっぱり世の中金子なのね。ホホ。

⬆こんな情報を教えてくれる者もいるぞ。

⬆5万両で大阪に勅旨を出してくれる。

陸前

陸前だべ（東北弁がわからないため、北海道弁を使用)。うちの自慢は、あそこの寺社だべさ。なんでも大阪を支持しているらしくて、いろんな情報を教えてくれるんだべさ。んだども、行く途中は忍者が襲ってくるんで、注意しろよ。

⬆姿は見えねど声はする。うーん、もしや、あの大仏がしゃべっているのかな？

【コラムでござる(3)】主観的『忍者』考

それではしめくくりとして、主観的に見た感想意見などを述べていこうと思います。オッホン。

まず気がついたこととして、「なかなか気が利いてるなあ」と思った。相模↕駿河間で忍者に襲われると、富士山をバックに戦うところや、一人前の忍者として認められたら現われる青白い竜のグラフィックなど、「おっ」とプレイヤーを驚かせる巧みな演出。そしてプレイの最中でもプレイヤーをあきさせないたくさんのイベント数、待ち伏せする忍者など、見ていて楽しい。移動中の忍者の襲撃がかったるく思えることもあるが、それを差し引いても合格点をあげてしまうのである。

ジャンルとしてはシミュレーションなのだが、忍力を上げるところはロールプレイングだし、情報収集はアドベンチャーしている。正統派とはいえないが、とにかくオモシロけりゃいいんだよね。

➡はるかかなたに見える、美しい富士山。絶景かな！

CONGRATULATIONS
You Complete The "Ninja" Mission.
Thank You for Playing.

⬆忍のわざ(忍力と取った品物の数から得られる忍者としての任務の遂行度だと思ってほしい)がある程度高ければ、このような竜のグラフィックが現われる。美しいのだ。

ワールドゴルフII

コース大攻略法

やー、やはりゴルフのゲームは強い！　売れてるみたいねー。そんでみんながんばってる？　で、がんばった人のみ挑戦できる、JAPANオープンの大解析だよ。

■エニックス
MSX2
7,800円（2DD）

JAPANオープン

休日にゴルフ。よーし、我が目標である、中小企業の社長になったアカツキには、土曜日、日曜日はゴルフ三昧じゃ……の夢はほど遠く。テレビで女子プロゴルフを見ながら、岡本綾子さんはがっしりしているなあ、とか思いながら、MSXでワールドゴルフⅡをやるのが関敬六、ありゃりゃちがった関の山。ENIXオープンでつちかったゴルフの腕をプルンプルンと振るって、JAPANコースに挑戦だ。どこを狙っていくか！　今度こそアンダーパーだぜ。

HOLE 1

362メートル

PAR4

いきなり！オレの腕を試すのか!!

⬅いきなりむずかピー。まずは、ドライバーできざんで（？）、いいとこに持っていきたい。フェアウェイセンター中央のヤシの木、こいつがすべてだな。これをよけて第2打を。あ、セカンドショットでも、ヤシの木が。なんだ、いったい。よーし、得意の、アイアン・スライスショットで、2オンでありまする。

HOLE 2

478メートル

PAR5

男の子ならば2オンだっ!!いけ飛雄馬よ

⬅風が逆風なら無理だけど、追い風で数メートルでもあれば、ドーンと狙え、2オン。ドーン、目方でドーン。ドライバーそしてドライバー。セカンドショットでは、あまり障害物がないので、楽ちん。もし、風が逆風であれば、きざみなさい。トントントン、あーたまねぎが目にしみる。風が悪いときは、パーで押さえる。無理すると、あとあとひびいてしまう。ゴルフって、メンタルだから、ね。

HOLE 3

118メートル

PAR3

←ショートアイアンでピンそばにオン。ガードバンカーが4つ。でもグリーンが結構広いので、大丈夫でしょ？これぐらいのホールでバーディー取れなきゃ、この先が思いやられる。悪くてもパーで、なんとかしなさい。しかしまあ、マップを見比べてみると、ここだけペッチャンコでかわいらしいことよ。

こんなもん！
ずえーったい
バーディーだ

HOLE 4

383メートル

PAR4

ついに出た
ミドルだな
うれしいぜ

←うにうにうにと、逆Z型。もちろんきざんで2オン狙い。ヤシの木の横でもいいし、なんなら手前右側のフェアウェイの広いところでもいいや。ここも、ガードバンカーが4つもいらっしゃるので、セカンドショットはむずかしいけど、ここでパーにならないようだと、シングルなんかは夢のまた夢だな。

HOLE 5

405メートル

PAR4

まーっすぐ
素直な球で
攻めるのよ

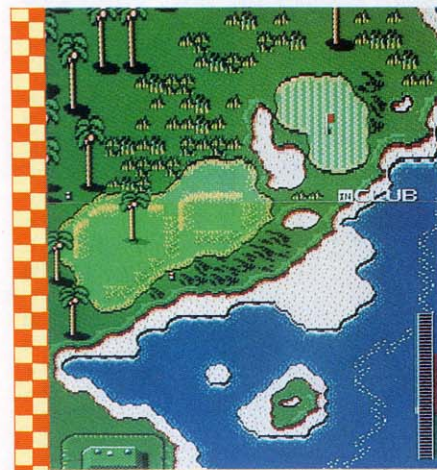
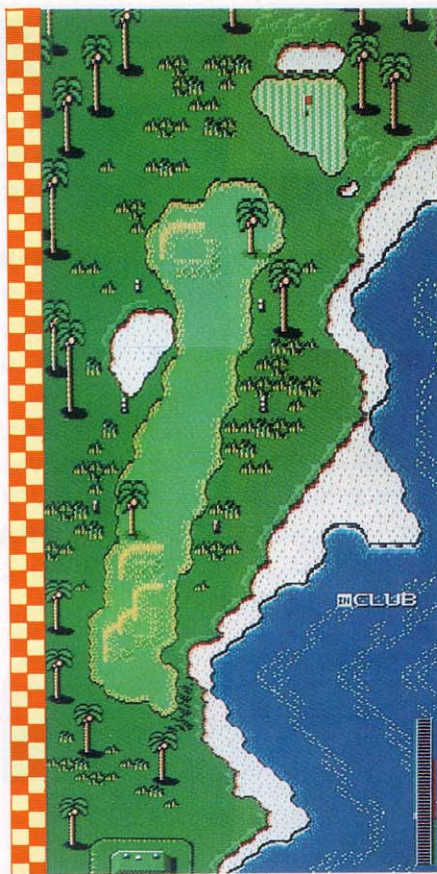
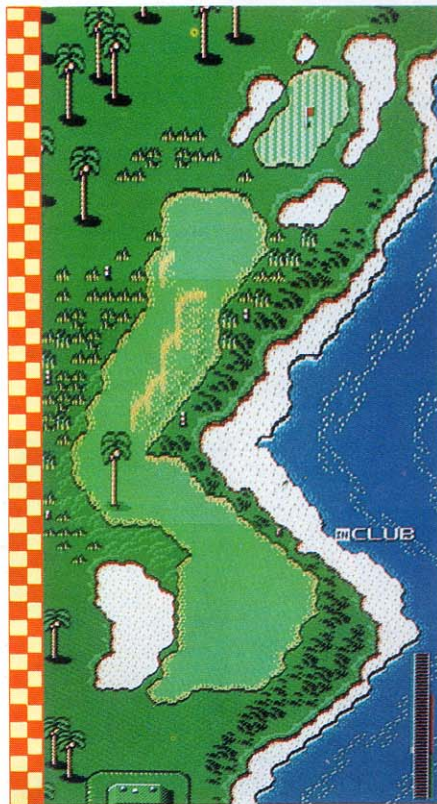
←ここも、セカンドショット時に、ヤシの木がジャマをする。さて、ドライバーをどこに落とすか？　木の間からグリーンを狙うか、左側の木をかすめて、スライスでオンするか。自分の技術と相談して、野性のカンで勝負だな。でも、全体的に広いので、そう圧迫感はないから、わりとのびのびとプレイできて、ちょっと楽させてくれるホールではありましょう。

HOLE 6

233メートル

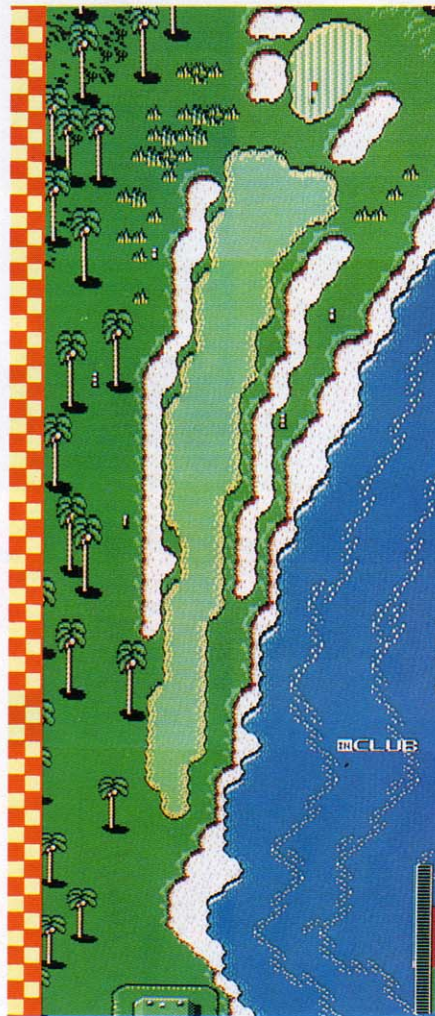
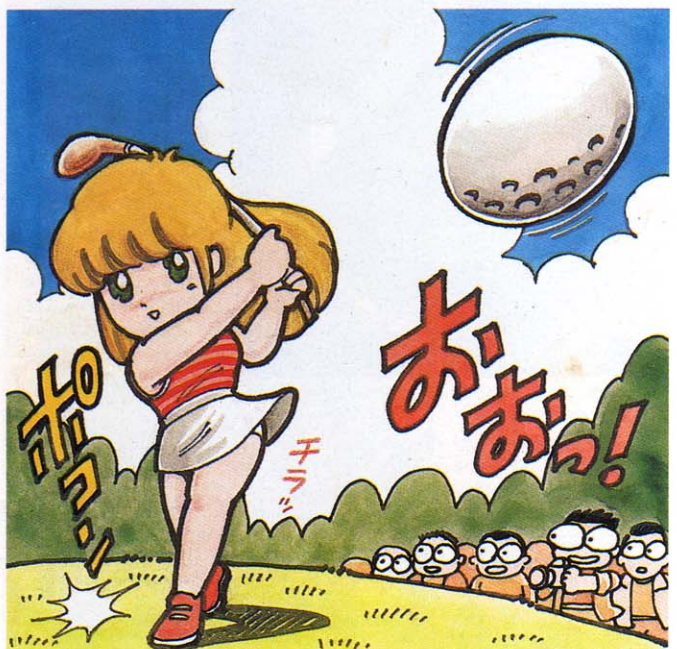
PAR3

←パー3だからなあ、233メートルはちと、長い距離だね。パー狙いしか、しょうがないのかなあ。フェアウェイの台になっているところにのっけて、ウェッジで、か、条件がよろしければ、直接グリーンを。いずれにせよここでヘマすりゃ、世も末だから、パーでいいよね、やはり。守りのゴルフは、いつかは必ず、実を結んでくれるものなのですよ。

きざむのか？
狙うのか？
運命の別れ道だあ

すべてのデータを頭に叩き込むのだっ!

ゴルフゲームで遊んでいる人を見ていると、だいたい共通していえることがひとつある。それは、OUTの方がスコアがいいということだ。ほとんどの人が18ホールすべてまわらずにやめてしまうから、OUTの方がプレイする回数が増えて上手くなるのも当然なのだ。しかし、それをしていたらINがいつまでたっても上手くならず、いいスコアも残せない。だいたいゴルフゲームってのは、やればやるほど上手くなるってたぐいのゲームだから、できれば一度プレイしたら18ホールすべてまわってしまいたいのだ。つまりまぁ、じっくりこしをすえて遊べないよーな短気な人にはむかない、デリケートなゲームなのである。

INでスコアがのびるという計算ができていれば、OUTで何かトラブルがあったとしても、安全策をとることができるしね。いつでもバーディーを狙っていけばいいスコアが出るってもんじゃないのだ。スポーツゲームとはいうものの、シミュレーションゲームに近い『ワールドゴルフⅡ』。データとの勝負は、すべてのデータを知らないと勝てないのである。

⬅水辺が多いJAPANオープンのホールは、とにかくコントロールがポイント。つまりティーショットをベストポジションにつけて、2打目がコントロールしやすいミドルアイアンで攻められるようにすればいいのだ。そこでティーショットはドライバーでフェアウェイの中央付近に落としていく方法をとる（他にあまり考えられないが……）。とにかく、右のラフに打ち込むとコロコロ転がって、ウォーターハザードになってしまうから注意だ。

⬅フェアウェイの両サイドにバンカーがあり、どっちかに曲がってしまうとヤッカイ！　だけど、それほど狭いグリーンじゃないし、横風さえふいていなければそれほど難しいことはないね。それに、風がよければ2オンも可能だから、イーグルも狙えるオイシイホールなのだ。ここはひとつ、バンカーをおそれず、ドライバーでズバッと狙っていこう。悪くてもパーはキープできるはずだぞっ！

HOLE 9

310メートル

PAR4

⬅できればショートカットして、グリーン手前ぐらいまでボールを運びたいが、あまり風向きのよくないときはコースなりにスライスをかけていこう。そのとき、フェアウェイ中央の木に当てないように注意しなければダメだぞ。うまく2オンできたら、1パットでバーディーがとれる。ポイントは、セカンドショット。距離を計りまちがえないよーにっ。

犬の足ってぇのは
逆関節だったのだぁ〜

HOLE 10

402メートル

PAR4

コースの
手入れが
悪いのねぇ

⬅ヤシの木の多いホールだ。フェアウエイにも4本はえてるし……。でも、その木にさえ当てなければ、軽くバーディーのとれるホールでもある。ティーショットは2本目の木の右。セカンドでグリーンオン。もちろん木をさけてね。あとは風に注意。左右にぶれると、木に当たったり、バンカーにつかまったり大変だから、風をよく読んでおかなくっちゃ。

HOLE 11

190メートル

PAR3

⬅バンカーというよりは砂地が広がる11番ホール。当然のことながら、バンカーに入れてしまったら大きくスコアを崩してしまう。とはいうものの、ショートホールだから、ワンオンさせてしまえば関係ないのだ。よって、このホールのポイントは距離感。クラブ選択はもちろん、風の計算までをしっかりしておかなければだめだ。しかも、グリーンオーバーしないために、しっかり止まる高めのボールを打たなければならないのである。

オラァべつに
砂遊びしに
来たわけじゃ
ないのになぁ

HOLE 12

344メートル

PAR4

⬅ティーショットのポジションがポイント。フェアウェイの中央、ややもり上がったところあたりに落とせればベスト。左にいけばウォーターハザード、右にいけばOBと、危険がいっぱいだからね。正確なショット。とにかくここに気をつかうことが大切だ。ベストポジションに落とせたら、セカンドは直接グリーンに！　高いボールで止めていこう。最悪、手前のバンカーに入れて、そこからアプローチする、という手もあるぞ。

おなかの辺りが
気になりだしたら、
もう実年だ

HOLE 13
458メートル
PAR5

ひょろひょろながなが〜と曲がってる!!

⬅2オンは、やっぱり無理かなあ。風がよければ、なんとかなるかもだが、そのあたりは臨機応変リー（O・ヘンリーのシャレ、海外文学を取り入れて）に。確かに、フェアウェイは細身だが、そうそうこわがるほどでは、あるまいに。3オンで1パットが理想だけど。いいクラブをもらってたら、どーんといっちゃえ。しかし、この長いバンカー、いやらしいの一言につきるぞ！

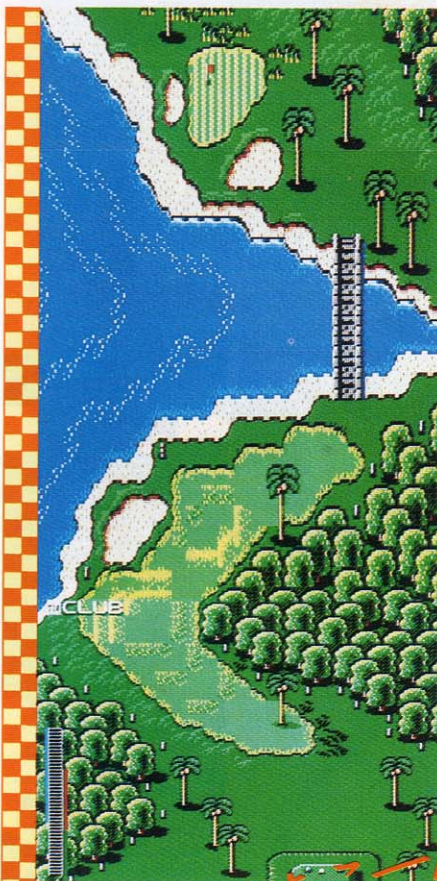
HOLE 14
346メートル
PAR4

距離はない、がしかしやなの私は

⬅フェアウェイのアンジュレーションがすごい。イギリスのコースみたい。ん？　アンジュレーションって何？　フェアウェイのでこぼこっていうか、波うって起伏がモッコシモコモコ、ということよ。ウォーターハザードだけにはいかぬように。2オン、しなはれ。

HOLE 15
168メートル
PAR3

海を越えて〜ラララ、星のカナダ〜!!

⬆球の存在が許されるのは、ティーグラウンドと、グリーンのみ。ウォーターハザードとバンカーが、そのすべてのグルリを囲う。早い話が、このホールは、ティーグラウンドとグリーンしかないと思いなさいってこと。もちろん、基本的には1オン、1パットだけれど、わざとバンカーに入れて、パーを狙うっていうのでもいいと思うよ。

HOLE 16
408メートル
PAR4

⬅ここは三陸のリアス式海岸かあー。木が右から押しよせて、左から海が攻め込んでー。どーしろっちゅーんじゃい！　ゴルフしろってか？　ああそう。というように、怒ってはいけない。冷静に冷静に。アズクールアズキューカンバーだ（英語）。"く"の字の折れ目のところに落として、海越え。林を越えて、という噂もあるけどねえ。どうしたものか。パー4だし。勇気を持ってきざんでいくというのも、イイ。パーならいいじゃん。とりあえず。

よくもまあこーんないやらしいコースを作ってくれますわネ

うまい人は、コワがり、なのではないか

ゴルゴ13は、非常に臆病である。と、彼自身が言っていた。といっても、本当に会ったわけではないけれども。さて、ゴルゴ13でネタを振って、いよいよ本題だけれど、上手なゲーマーさんたちのプレイを後ろで指をくわえて見てて思ったのだが、確信が持てる、自信のあるショット以外は、「どーして？」と思うほど、臆病に、ドキドキしながら、おそるおそるコースを回るのである。これが、また本当に。

このパターンは慣れている。9割がた大丈夫だよ、というようなところでは、ヤシの根元にポトリと球をつけたり、高ーい球で林越えなんかヘッチャラ、という感じなのだが、風が悪い、グリーン上のピンの位置が悪い、というようなときには、従来の5倍くらい、気を遣いながら、打っていく。

ここいらが、やはり確実なる進歩、学習につながり、次に回るときのハイスコアに続く、んだろうなあ。イライラしちゃうと、えーいどーでもなれい！ と適当に打っちゃうんだけど、それをしないするが、大きな差みたい、だよ。

一生モンのゲームだし。コツをつかんで、いいスコア、出してよ。

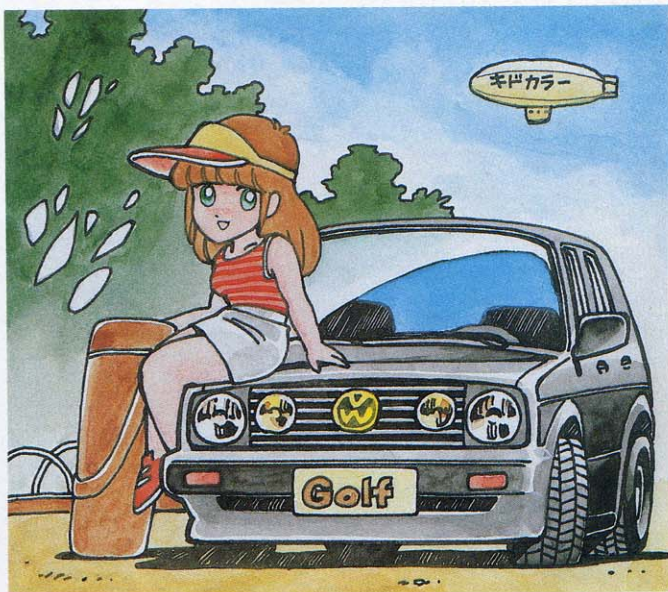
HOLE 18
419メートル
PAR4

⬅最後のホール。有終の美を飾りたいが、これでは、トホホ。近い方のフェアウェイ(?)を狙うと、ヤシの木がじゃま。遠い方は、広くて安全だけどグリーンまでが遠くなる。どっちがいいか？ これはもう、あなたの判断にまかせるしかないよう。我々では、もうなんともいえませぬ。いずれにしても、適正ショットをすれば、2オンののち、バーディーと、なるはずだけど。さて、トータルいくつでした？ 100？ それじゃあ、ブーだな。

二者択一の問題です。
大きな箱と小さな箱
どっちを選びますう……

HOLE 17
500メートル
PAR5

飛び石連休か!?
ピョンピョンと
ピュンピュン丸

⬅こんなコースが本当にあったら、そのゴルフ場の会員権って、安くなるんだろうなあ。死んでも、やりたくないものね。こんなところじゃ。でもやらなきゃならぬ。それがゲーム。3オンだな。1コ目、2コ目、3コ目と、素直にきざんでいく。1ヵ所でも、ふみはずしちまったら、ボギー以上は覚悟しておかないといけないかも。とにかくコントロール、アイアンできざんでも、いいと思う私です。

野球でーい！ この世は野球でーい！

THEプロ野球 激突ペナントレースを剥ぐ

↑はぐとよむのだ！

■コナミ
MSX2
5,800(ROM)

⬆ほい、もうおなじみのこの画面。持ってる？ 売り切れ？ 残念ねえ～。

えっえっ、やってるでしょ、野球。そうですよ、"激ペナ"を。勝ってる？ 負けてるの？ それじゃあ、だめ。データ野球で、勝利をつかめよー!!

常勝選手となるのだ！

THEプロ野球 激突ペナントレース（なんちゅう長い名前を付けるんじゃー、コナミーさーん！ ということで、以下"激ペナ"と略）は、やはりおもしろかった、でしょ？ 発売日がズルズルとズレてたのも、シェイプアップのためと、いい方に解釈するべきですよ。

それで、遊んでいます。プレイしています、Mマガでも。だいたい1試合が30分前後だから、ちょっと休憩というときに、まあ1試合。サラリーマン諸氏が、飲みに行こうかというときに「ちょっとどうです？」とかなんとかいいながらおちょこをかたむける動作をするのと同じように、ちょっとどうっていいながら、小さく素振りのまねをするのが、若い2人の合いことば。プログラマーたちが集うマシンルームでは、仕事もせずに、あら、ちと言い過ぎねごめんね、激ペナをやっている。やるからには、強くなけりゃあいかんぞ！ をモットーに、日夜はげんでおります。

そこで得たノウハウは、やはりみなさんに還元しなければならないでしょう。で、激ペナを剥いでやるう！

激ペナで友だちに負けないためには、どうするか？ とりあえずは、練習するしかないっぺな。これが結論。しかしこの、とりあえずというのに、大きな意味がある。試合をして試合さして、だんだん上手になってくる。フライも取れるし、バント守備も大丈夫。実はそこからが――なのであるぞ。

ある一定のラインまでは、試合数をこなせば、うまくなる。しかし、ある経験値にまで達すると、ドドーンと目前に壁が立ちはだかるのでありまーす。そこから先はなかなかうまくなれない、勝てない。その力の壁をどう壊すか、あるいは乗り越えるか？

そういうときに必要なのが、チームデータ、ゲームのアルゴリズムを知ること。そんなもん、もうわかっとるわい！ なんてことは言わないの！ いいコでしょ？

緻密なデータ野球は、最後には笑って楽しい結果をまねくのです。プロ野球でも、広岡野球、古葉野球(阿南野球)など、そうでしょ。ですから、もう1度、各チームごとに考えてみる。そしたら、もしかするとひと皮むけるかもしれないものだよ。

以下、内蔵チームについて、もう1度考えてみよう。攻め方、守り方が頭に浮かべばしめたものだ。

内蔵チームのいいとこ、悪いとこ、こう戦えーっ！

FLYERS

⬅ユニホームの色だよー。これだね。

TEAM EDIT
TEAM NAME FLYERS

	NAME	LR	打率	HR	RUN
BA	ふぁんとむ	R	.287	24	99
	ひえん	R	.290	32	82
	とむきゃっと	L	.342	37	75
	ぜ"ろ	R	.337	50	50
	いーぐ"る	L	.307	44	62
	はりあー	R	.310	30	44
	たいが"ー	R	.283	29	72
	すかいほーく	L	.261	33	65
	もすきーと	L	.284	51	81
	らいでん	R	.275	26	93
	あるはとろす	R	.274	33	86
	ふぉけうるふ	L	.248	35	70
			0002	776	.721

	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
PI	しで"んかい	RU	180	132	43	9	9	9
	みらーじゅ	LU	150	278	75	9	8	1
	ふぉっかー	LD	140	261	40	9	9	1
	しゅみっと	RU	140	260	19	9	0	9
			950	058	023	9599		5

バランスの取れたいいチーム。というか、やはりこのソフト中、1番強い、だろうなあ、高打率だし、走力もみなすごい。だって、みんなホームラン数が2ケタだぜ。いやんなっちゃうよ。

つまりは、このチームを叩き台にして、練習すればいいわけだ。次に出てくる"KOBELINES"あたりで、この"FLYERS"に楽勝できるようになれば、それはもうしめたものー！ やっぱ、いいチームは、1、2番、それから下位打線に足の速い選手を置いているようだ。"FLYERS"、最強のチームだよ。

KOBELINESこりゃあかん

⬆緑色だよ、神戸軍は。南海みたい？　うーん。

TEAM EDIT
TEAM NAME KOBE LINES

どうしてこんなに、弱いチームに仕立てたの？　神戸近郊の鉄道がそんなにニクイ？　ちなみに、ここを書いてる私は、神戸生まれの神戸育ちよ！　うぎゃ。

このチームで勝つには、試合中にある1回か2回のチャンスを必ずものにする、というパターンしかないな。大砲もいないし、走力もない。ピッチャーがまあまあなのが救いの神。

このチームをあやつって、内蔵各チームに勝つ！　そういうあなたは、プロフェッショナル。

PROGRAMSちょっとこつぶな

⬆白。なぜプログラムは白なのか？　関係ないか。

TEAM EDIT
TEAM NAME PROGRAMS

得点のチャンスは1番から6番ぐらいまで。下位打線は捨てかな？　打順をいじっても、やはりだめ。駒がないんだな、そもそも。江川みたいな、直球とカーブしかない〝じゃんぷ〟と、シュートとフォークのスタミナバッチリ変化球選手〝りすとあ〟、この2人のピッチャーで2点ぐらいまでにおさえられれば、勝ち目も出てくる。打線のほうで気をつけたいのは〝れじすた〟の走力ぐらい。まあ、ちょろいチームと言ったら、それまでよう。

RIDERS 本物のバランスだ

⬆赤というか、鉄のさび色。バイクのサビ要注意。

この〝RIDERS〟は、やってくれるチーム。〝FLYERS〟のライバルという存在かな。もし、人間2人でこのゲームをするとき、乱打戦を望むなら、〝FLYERS〟と〝RIDERS〟を選べばいいな。本塁打数こそ劣るが、この走力はすごいよすごい。4番までみんな走れる選手だから、多彩な攻撃が可能だな。しかし、西武の秋山っていいなあ、打てて走れるんだから。阪神にほしいぜ。

あ、そうか。〝RIDERS〟だから、そりゃ足は速いわけだわ。

BRENDS 弱くないが走力が

⬆ライトブルー。この色好きだ。お空の色だねー。

ランクというものがあるのなら、この〝BRENDS〟は、中の上。選手のデータだけを見るなら、中流チームと言えばいいのかな。バランスを見る限り、本物の野球(プロ野球ですよ)に近い数値になっているような気がします。強くもなく、さして弱くもなく。本当のことをいうと、こういうチーム、キライじゃ。弱くてもいいんだけど、個性のあるチームの方が、やっててておもしろいのだ。6球団のバランスを取る意味では要るチームだが。

DARKS 哀愁の選手たち

⬆暗いから、グレー。阪神もビジターはグレーか。

MSXソフト関発チームのみなさんプラス、コナミ関係者の方々でうずめられた球団。そのデータを見ていると、なぜか悲しくなってきます。どうせなら、もっと強くすりゃいいのに。あー、もあいさん打ちそうだーと思えば、走力2だし。

コナミファンのキミが、うーんコナミコナミといいながらプレイするための、ファン感謝デー向けチームですね。実用価値はあまり、とか言っちゃうと怒られちまいますか？　ごめんなさい。

さて→

Mマガは、こんなチームを作ってみたぜ!の例示です

既製品じゃあものたりない。そうだね。
それで、自分でシコシコチーム作り。
Mマガ編集部で、作ってみましたー。

自分で作るの楽しいの

このゲームのよくできてるところは、自分のオリジナルチームを作れてしまうところ。愛着が、5万倍わくからね、手塩にかけて作ったチームは。とにかく、自作のチームが、ディスクになら40チーム、新10倍カートリッジには20チーム、そして、電源を落としたら消えちゃうんだけど、本体内に2チーム、それぞれ残せるんだ。うれしいことだよ。

が、ちょっと、そのチームを作るためのエディタが使いにくいんだな、少々。1チームを入力するのに、ちょっと考えながらやってると、小一時間なんかすぐ過ぎてしまう。特に、名前を入れる文字入力のところ。このあたりにほんのかけらほどに、不満が残る。しかし、その程度のマイナス因子では、この激ペナ全体の評価はゆるぎもしないけれどもね。

より個性的なチームを形成し、友だちに勝ちたい！　せっかくセーブもできることだし、とMマガで試しにいろいろ、チームを作ってみました。どういう意図を持って組み立ててみた球団か!?　をご披露します。みーんなが作ってみたチームと、同じような構成かな。同じようかもしれないね、つきつめれば、必勝パターンがあるだろうから。

打率、本塁打数の調整も、もちろんおもしろいんだけど、それよりもずっと長い時間をかけて考えたいのは選手名。選手名の付け方で、その人の個性が見えようというもの。編集部周辺でいえば、勝負の勝ち負けももちろん重要だけど、名前を見せて笑わせて、「どうだい？」なんて、本末転倒でおもしろがってるヤツもいる。いえ、それはそれでおもしろいから、いいんだよ。広い範囲での、激ペナの遊び方なんだから。娯楽性の守備範囲の広いことといったら、阪神の平田のショートの守備のようだ。巨人の篠塚？　あはい、篠塚でもいいですよ、彼もいい選手だわ。

PIYO PIYOS

TEAM EDIT
TEAM NAME PIYO PIYOS

BA	NAME	LR	打率	HR	RUN
	かあるくん	R	.333	18	99
	じょんそん	R	.336	19	98
	はながた	L	.372	26	78
	あーのるど	R	.383	59	59
	すたろん	L	.379	29	66
	いんでぃ	R	.339	10	71
	ろぼこっぷ	R	.346	08	67
	のり　ー	L	.353	30	62
	たーみねーた	L	.200	01	00
	にっかねん	L	.159	00	00
	ぽぱい	R	.150	00	00
	はしもとせこ	L	.150	00	00
			0000	000	000

PI	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
	ひゅうま	RD	159	001	95	9	9	9
	たろー	LD	159	002	70	9	9	9
	えんたつ	RD	159	003	35	7	7	7
	あちゃこ	LD	063	984	00	0	0	0
			000	000	000	0	0	0

Mマガ編集部が誇る、〝PIYO PIYOS〞だ。この極端なまでのチーム作り。ピンチヒッターなんか、ほとんどいらないというコンセプト。打率と本塁打数を、打者レギュラー8人に絞って振り分けたぞ。ポイントは、8番の〝のり〞。8番に、クリーンナップが打てるような選手を置いてみた。これがなかなか、作戦通りにいくんだよ。〝のり〞の打点は、3番、4番に匹敵するぐらいだ。ピッチャーは3人のみ。4人目は、使えない使わない。

ピッチャーは2人!?

ずっと遊んでみて、思う。ピッチャーって、2人でも十分かもしれないよ。カーブ、シュート、フォークがすべて9というパターンが2人エディットできるから、それでまかなう。つまんないけどね、みんなそうなったら。右と左の相性っていうのはあると思うけどにゃ。

TEAM NAME

あー、ふざけたチームだ。選手名は、〝あ〞の文字を使ったバリエーション。打率はベターッとほとんど同じ。トップバッターがホームランバッターという。こういう常識はずれのことができるのも、楽しいといえば楽しいが、逆の立場、たとえば、この〝TEAM EDIT〞チームと対戦して負けたら、くやしーぜー。なんでこんなバカなチームに負けにゃあならんのかー、ということになって。しかし、まあ、右ピッチャーには強そうだわ、ここ。

TEAM EDIT
TEAM NAME TEAM NAME

BA	NAME	LR	打率	HR	RUN
	あ	L	.333	59	99
	あ	R	.333	30	99
	あ	L	.350	49	60
	あ	L	.343	20	62
	あ	L	.343	10	50
	あ	L	.343	10	50
	ああ	L	.343	10	50
	あ　あ	L	.343	10	70
	あ　　あ	L	.100	00	00
	あ　　　あ	L	.100	00	00
	あ　　　　あ	L	.200	00	00
	ああ	L	.369	02	60
			0000	000	000

PI	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
	う	LU	140	001	79	9	7	9
	う	RD	150	001	79	9	9	9
	う	LD	140	001	42	7	9	7
	う	RU	110	987	00	0	0	0
			000	000	000	0	0	0

HITS

これは、オールスター戦といったところ。が、ピッチャー部門の、やまだ、まつぬま、すみ、さんちぇ、ってねえ、今いなかったり、調子の悪い人たちばっかりではないかー。なんとも、いえんノリじゃなあ。作ったの誰だい？　ああそうか。ほんじゃあちと、暗いな。これも、打率のデータはまんべんない。技術のある人が繰れば、強いよ。でも名前は、1番は、たかぎ、に直したい。

PACHINKARS

え、またなんだ、こんな変なチーム作って、勝手にディスクにセーブしているヤツは。今さっきまでここにいたのって、未成年ばかりのはずなのに。なんでパチンコのこと、詳しいんだよお。おじさんは、すこし、怒りますよ！　このあたりまでくると、選手名だけのおもしろさで勝負してる。最初のうちは、名前で笑わせておいて、それでヒットを打つ、なんて作戦が使えそうだけど。気分転換チームだにゃ。

HAMINGBARD

ハミングバードっていっても、ソフトハウスのことじゃあなくて、浅香唯のレコードレーベルのことなんだと。Mマガ出入りのプログラマーが、腕によりをかけたチーム！　典型的な、強打者製作パターン。3割9分9厘がゾロゾロと。足の速い選手を、たがいちがいにおいて。これ、意外とすごいチームパターンだったりする。アイドルだけども。

ASCIIS

あー、やだやだ。やなチーム。完璧にチーム作りのパターンが決まっちゃったな。代打は最低レベルに合わせて、ピッチャーも1人は捨てる。それであとは、本塁打数と走力あたりの微調整。おもしろくはないけど、やはり勝てるチームにするにはこうなってしまうようだ。他の強力チームパターンは、ないだろうか？　残念ながら、我々には見つけられぬ。

DOWN GAMES

これも芸がないといえば、ない。自分で言うのもなんだが、もうちょっと多彩なチーム作りをしてくれるヤツ、いなかったっけ？　いないの。うー。お題を決めて、それにそった名前付けパターンばかりだと、笑点の大喜利とかわらんじゃないかよお。などと、怒りプンプンなんだけど、どうしてすぐ仕事とくっつけるのかなあって。日本人の働きぐせ、パターン思考、打ち破ってみてくれよなあ。

代打はいるのかしら

ここが意見のわかれ目。ピッチャー交替のとき用に、代打は必要か？　いろんな意見を例示しよう。「いらない。いっしょ。代打っていてもいなくても！」、「いや、1人か2人、ほしいところ。打率は低くてもいいから、ある程度足が早いヤツを作っておくと、強い」、「ボクは、しっかりした3割打者を、スターティングメンバーのほかに作る。ここぞという勝負の時に1本。成功したときが、たまらないから」。いろんな案があるけれども、あなたどういう作戦を選びます？

覆面座談会だ!!

その楽しみ方とその他

激ペナに燃えている人々に集まっていただき、このゲームに強くなるコツ、あるいは、ここはちょっと……、などなど、いいたい放題でいいですよーと、意見を述べていただいたぞ。

出席者

- ●田中パンチ(本誌、編集部)
- ●アルツ鈴木(本誌、編集部)
- ●細川おでん(プログラマー)
- ●多々良ポン(プロゲーマーさん)
- ●ソウル波平(プロゲーマーさん)

↑やっぱりキレイだね。RGBで見たいよね、やはり。

総合評価は四重丸。90点はあげられよう!

パン まあいきなりいわせてもらうけど、基本的には、文句はないね。のめり込み方が、本当の野球感覚に近い。ファミコンの〝ファミスタ〟は、もう腐るほどやってるけど、こっちをやりはじめても、違和感ないもんね。たいしたものだと思うよ。

波平 そうですね。バットで球を〝打った〟という手ごたえが残りますから。しかし、ちょっと苦言を呈させてもらえば、ピッチャーの体力消耗や、バッターの打率が、ゲーム中にどのように影響し、どういう結末になるか?という点が、ちょっとあやふやのような気がしますけど。たとえば、3割3分と2割9分。この差というのは見い出しにくいですね。おそらく、打球の初速とかがちがうんでしょうけど。ピッチャーの体力消耗度曲線は、もっと急なものであっていいと思うな。

細川 まあ、それは個人の好みの問題だから、なんとも言えないけどね、ボクは。それより、どうしたらこのゲームのプロになれるかを論じようぜ。ボクの自論はね、3割5分以上のバッターは思いっきり引っぱって打つ、それ以下のバッターは、内角以外は絶対に引っぱらないで流し打ち。これだね。それから、バットの上下動は、ほとんど使わないな。バントするときぐらいだよ。イマイチ、アッパースイングがどう影響するかがわかんないし。

鈴木 それは、いえ、ますね。特に、ジョイスティックで遊んでる、ときは、細かい操作がやりにくい、ので、す。

↑試合結果は、頭の中にデータとして、ちゃんと残しておく。明日のためにだよ。

パン あいかわらずだな、ギクシャクぶりは。このゲームは、パソコンショップに行ってなけなしのお金をはたいてでも、カード型のコントローラーで遊ぶべきであるな。あ、それからすごーい変化球投手をひとり作るのもおもしろいぞ。カーブ、シュートをフルにして、球速を遅くしてやるの。そうすると、ぐにぐに3回ぐらい曲がる変化球が投げられる。これは、おもしろい。

ポン 私はね、ゲーム大会などにそなえて、従来の野球の常識をかなぐり捨てたチーム作りを、研究しています。なぜ、3、4、5番に強打者をそろえる必要があるのか?長いリーグ戦で勝ち星をあげるため、というのなら、結果として3番から5番に力を集中する、が、セオリーになるんだろうけど。短期決戦の一発勝負なら、そんなの関係ないと思う。だから、オーダーをね、飛び石みたいに配列してどうかな? と調べている最中。ホームランバッターを、ひとり置きに配置してんの。いいかもよ。

波平 それ、いいかもね。やっぱり、打撃だよ。守備は何回も何十回も試合してれば、自然とうまくなっていくもんだよ。どう攻撃するか、それにかかってると言っても過言ではないな。

鈴木 それは、いえま、すね。このゲーム、には、大味なゲームが、似合うような気が。

細川 ああ、それから、絶対に人間同士でゲーム数を消化しないと、ダメだね。うまくならないよ。特にね、走塁と守備。コンピュータはほとんど三振しないので、強いことは強いけどね。

パン 可能であれば、夏休みに編集部で激ペナ野球大会とか開催したいもんだねえ、うん。

↑満塁じゃ! この場面で、走塁だけで点を取ってしまう(対人間戦)というような、したたかさがほしい。

↓外野の守備をみれば、その人の上手、下手がひと目でわかる。画面が切り替わってる間に、移動しておくこと。

最強チームパターン 勝ちぬきトーナメント

さあ、キミも最強チームパターンを編み出して、このトーナメントに参加しよう。頭脳と勘と、ちょっとの運で、豪華賞品をもらおう。

個性あるチームを求めているのだ

せっかくチームエディット機能があるんだし、作ってみようぜ。それで、戦わせてみよう。他流試合だよ、他流試合。ということで、MSXマガジン主催、激ペナ勝ちぬきトーナメントの大開催だ〜。

このページにある、チームデータ入力用紙に、キミの作ったチームデータを記入して、Mマガ編集部まで送ってきてくれ。このページを切っちゃうのやだ、という人は、コピーでも取って、ほんで、送りなさい。読みやすい字で書いてちょうだいね。入力が、たいへんだから。

送られてきたチームは、抽選により、それぞれの対戦チームが選出されます。そして勝ったチームが、生き残っていくわけです。対戦はウォッチモードで行ないます。だから、かなり運もあるかもしれないけど。用紙への記入は、オーダー順に、あらかじめしておいてください。もし、チームの応募が何千通とかいうことになってしまったときは、もうしわけありませんが、その中から抽選により、トーナメントへ参加ということにさせていただきます。できるだけ、お送りいただいたチームすべてに試合をしてもらいたいのはヤマヤマなんですが。ご了承ください。

締め切りは、1988年7月7日の七夕の日の消印まで有効とします。試合結果は、順次Mマガ誌上で発表していきます。あー、それからそうそう、賞品ですが、実はまだ正式決定はしておりませんが、MSX2マシン、ゲームソフトなどを予定してますので、燃えてくださっても結構ですよ。

あて先はこちら!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「激ペナ・パコンパコン!
トーナメント大会」係

キリトリ

お名前・チーム名

ご住所 〒　　　☎（　　）

BATTER

名　前	打 席	打 率	本塁打数	走 力

PITCHER

名　前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

未だかつてない浮遊感覚を満喫するコンバットシミュレーション

ヘルツォーク

マニアックなイメージがあったシミュレーションに、まったく新しい味付けをほどこした『ヘルツォーク』。リアルタイムに変化する戦況を的確に判断し、アクションしながら作戦を練ろう。今月はその必勝パターンを、キミだけにそっと教えちゃうよ。

■テクノソフト
MSX2
6,800円
(2DD)

基礎編

先月号の新作ソフトコーナーで紹介したヘルツォーク。ソフトが編集部にとどくなり、2～3人のゲーマーたちがドップリとハマッてしまったという、いわくつきのものだ（ほんっと、おかげで他の仕事がはかどらないこと……）。

シミュレーション要素を持っていながら、操作が比較的簡単でとっつきやすいのが、このソフトの魅力かな。始めのうちは戦略をあまり練らないでも、ランドアーマーでひたすら攻撃をしかけていれば、それなりに楽しめるものね。それにランドアーマーの動き方が絶妙で、フワフワとした浮遊感覚を満喫できることも人気の的といえそうだ。

そんなヘルツォークをより一層楽しむために、今月はその攻略法を徹底解析する。まずはこのページの基礎編を読んで、ヘルツォークのイロハを覚えてね。ランドアーマー同士で戦うのもいいけど、自分の兵力を自在に操って戦闘を展開するのも楽しいぞ。日頃敬遠されがちなシミュレーションだけど、こんなゲームからトライしていけば、知らず知らずのうちにハマッてしまうかもしれないな。

ドーンと鳴った花火だキレイだな

ランドアーマーは兵器を運べるのを知っているかな？　動きのノロイ戦車を前線へ運んでいったり、また歩兵を運べばダメージを回復してくれたりもする。だけど悲しいかな、兵器を持っている状態だとハンドガンが使えない。つまり攻撃ができなくなっちゃうんだ。

けれどAAMキャリアー（早い話がミサイル車）は別。こいつを運んでいるときは、持っているだけのAAM（自動追尾ミサイル）を撃つことができるんだ。10発まるまる残っていれば、8方向に10発、ドドーンと発射してくれるぞ。すべてのミサイルが敵のランドアーマーめがけて飛んでいくのは壮観！　できるだけ接近してから使おうね。これはMSX2版だけの機能だ。

⬅合計10発の自動追尾ミサイルを発射した直後。これから敵のランドアーマーめがけて、それぞれコースを変えて飛んでいくのだ。

ねらい目は敵が手いっぱいのとき

➡兵器運搬中の敵は逃げまどうばかり。ちょっと卑怯かもしれないけど、後ろから追いかけていってハンドガンを撃ち込もう。戦いに情けは無用だ。

自分のランドアーマーが兵器を運んでいるとき、攻撃できないことは始めにもいったとおり。でもそれは敵にもいえることなんだ。つまり敵のランドアーマーが兵器を運搬しているときは、こちらに攻撃を仕掛けてこられない。そのときをねらって、ハンドガンを撃ちまくろう。兵器もろとも敵を破壊できるハズだ。まさに一挙両得ってわけだね。

敵はランドアーマーを最優先で生産してくるから、こいつを壊せば壊すほど経済的にも苦しくなる。そのときが勝利へのチャンスだ。

AAMキャリアーはタンクで守れ！

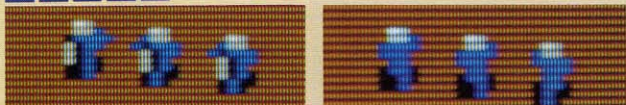
うら若き女性の夜道のひとり歩きは危険だよね。同じように、かよわき（？）AAMキャリアー（以下キャリアーと略）の単独行動も大変に危険なものなんだ。ランドアーマーに対するキャリアーは絶対的な威力を持つ兵器だけど、こと地上物に対しては無力な存在。敵のタンクや対戦車砲の攻撃にあっては、ひとたまりもない。

だからキャリアーは、常にタンクといっしょに行動させること。装甲のかた～い戦車で前面をガードして、その後ろにキャリアーを配備すれば鬼に金棒、私は貧乏ってわけ。敵のランドアーマーがタンクを壊しにきても、キャリアーがミサイルを放って迎撃してくれるしね。お互いが弱点をかばいあう、グッドコンビネーション。なんだ。

⬅キャリアー3台につきタンクが6台。まわりをグルッととり囲むようにして配備されている。こんな隊列がベストみたいね。

敵を叩くには
自軍の戦力を
知らなくちゃね

ウェポンデータ大公開!

ソルジャー

⬆歩兵のことだ。耐久性はないけど、小さいからなかなか弾に当たらない。量産すればかなりの力を発揮してくれるし、特に対戦車砲に強い。ランドアーマーで運べば、ダメージを回復してくれるぞ。

サイドカー

⬅移動のスピードはナンバーワン。とにかく速いから、奇襲をかけたりするにはもってこいだ。でも、耐久力はあまりないので、けっこう量産しとかないと、敵の歩兵部隊にあっという間に全滅させられてしまうよ。このサイドカーに関しては、物量作戦でいこう。

タンク

⬅戦車のこと。装甲がブ厚くできてるので耐久力もバツグンだし、攻撃力も大きい。敵基地に対しては、1台で最高15パーセントものダメージを与えられるぞ。ただし、それなりに値段もはるから、しっかり稼がないとね。最前戦の切り込み隊長的なタノモシ～イ存在だ。

アンチタンクガン

⬅対戦車砲のこと。あらかじめマップ上に設置され、その射程内に入った敵を狙い撃ちする。弾数も多く、少数の戦車隊などを苦もなく全滅させることも可能だ。けれども、もともと戦車を攻撃するために作られたものなので、歩兵部隊には弱い。数で勝負しよう。

AAMキャリアー

⬅簡単にいえばミサイル車のこと。AAM（自動追尾ミサイル）を10発搭載し、敵のランドアーマーをねらい撃つ。ペアとなって行動するタンクなどを、背後から援護してくれる頼もしいやつだ。ただし、地上兵器に対する攻撃力はないから、単独行動は禁物だよ。

グランドスラム

⬅地中を突き進む核ミサイルだ。その破壊力は絶大で、たった1発で敵基地を破壊することができる。ただスピードが非常に遅いので、到達するまでに何十分も待たなければならない。次のページでくわしく紹介するけど、このグランドスラムの威力に頼りきった作戦もある。気長にプレイしたい人は、試してみてね。でも、モタモタしてると敵がグランドスラムを発射してくることもあるから、画面に出るメッセージに注意していよう。

ランドアーマー

⬅このゲームの主人公メカ。空中を飛行でき、威力のあるハンドガンを持つ。また兵器を持って前線に運び込むなんてことも可能だ。他の兵器に較べて値段が高いので、大切に使おう。基地が破壊されるかランドアーマーが全滅すると、ゲームオーバーになっちゃうよ。

敵基地周辺に対戦車砲の贈り物を

このゲームでは、時間がたてばたつほどお金が増えてくる。それは敵でも同じこと。いくら手近な敵を倒していても、ドンドン生産をくり返して新手が攻めてくるというわけ。時は金なりというように、いつまでもこんなことを繰り返してはいられないよね。青春は短いんだから、時間は有意義に使わなくっちゃ！

と、いうわけで、次から次へとあふれ出てくる敵兵器を少なくするための、とっておきの作戦を教えちゃおう。それが〝敵基地周辺に対戦車砲を設置しろ！〟ということ。そうすれば、新たな敵が出てきた瞬間にズガン！　なのだ。くさい臭いはもとからってわけ。

でも、安心するのは早いぞ。敵のランドアーマーが戻ってくれば、砲台はあっという間に壊されてしまう。だからスキを見つけたら、何度でも設置しにいこう。お金はかかるけど、効果は絶大だ。

⬅こんな感じで、マップの両側に対戦車砲を設置していこう。敵基地から出てきたタンクは、アッという間に血祭りに上げられるよ。

と、まあ、基本的なことを紹介してきたけど、まだ書ききれなかったことがあるので、ここでまとめて教えちゃおう。

まずひとつ目は、歩兵を活用しようということ。ランドアーマーが受けたダメージは歩兵を運搬すると回復するということを、最大限に活用するのだ。そのための方法が体当たり。ハンドガンは使えないわけだけど、ランドアーマーごと敵にぶつかっていけば、かなりの破壊力を発揮する。もちろんこちらもダメージを受けるわけだけど、歩兵がいるからすぐに回復するというわけ。怖がらずに、ぜひ一度試してみよう。

ふたつ目は、敵歩兵に対しては対戦車砲は無力だということ。大量の歩兵が近づいてきたら、こちらも歩兵で応戦しよう。

そして最後が、敵のミサイルに対してはクルクルと円を描くように飛んでやり過ごすこと。一定時間が経過すれば、ミサイルは自動的に消滅するからね。

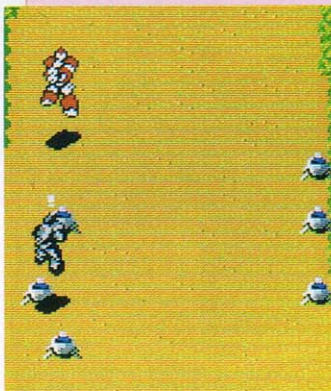
応用編

さ～て、前ページまででヘルツォークをプレイする上での基本事項は、しっかり覚えたかな？　ここからは応用編。これまで学んできたことを組み合わせて、より実践に役立つ戦い方を紹介するぞ。まだ基礎編を体に叩きこんでない人は、しっかりと復習しておいてね。頭で考えるより先に、手が出るようにしとかないと、コンバットシミュレーションはクリアーできないんだ。

そんなこんなで、Mマガ編集部のゲーマーたちが仕事する暇も惜しんで(？)あみだしたサンプルは全部で３種類。もちろん、この他にも必勝法はたくさんあるはずだから、みんな張り切ってプレイしてね。サンプルはあくまでも参考として、キミの性格に合った作戦を考えだせば、ヘルツォークがより一層楽しくなるぞ。

また、ちょっとした役立ち情報や、敵前線基地制圧の喜びの瞬間もスクープした。これを励みに、激しい戦闘を戦い抜くんだ。

⬅敵のランドアーマーに弾が命中したところ。ダメージが１００パーセントになれば破壊できるぞ。攻撃の手をゆるめるんじゃない！

レーダーを活用して待ち伏せしろ

敵のランドアーマーを簡単に破壊する方法を教えちゃおう。まず画面上部のレーダーをじっと見ると、点滅しない点がみつかるはず。これがお互いのアーマーの位置だ。で、敵はよく兵器を運搬して味方の前線基地近くに飛んでくるから、レーダーを参考に敵の飛行線上に味方のアーマーを配備しよう。あとは画面の上の方で、ひたすらハンドガンを撃つだけ。あわれ敵は待ち伏せしてるとも気づかず、勝手に突っ込んできて自滅するという具合。どう、簡単でしょ？　試してみてね。

前線基地を占領したぞ

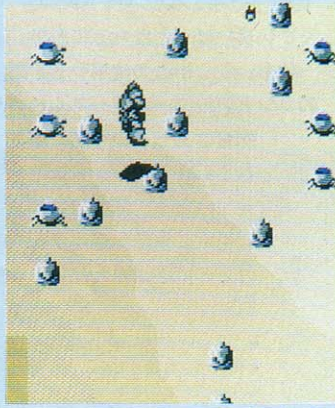
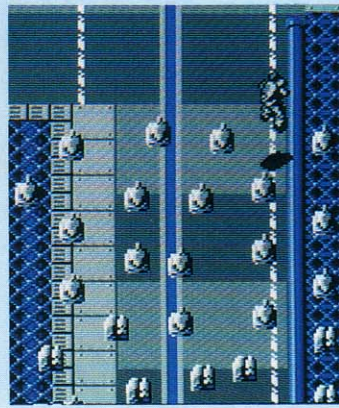
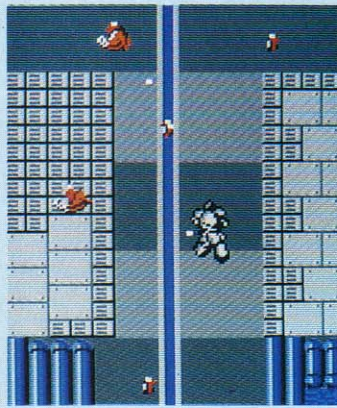
長い長い戦いの末、見事、敵基地に100パーセントのダメージを与えるか、ランドアーマーをすべて撃破すると、敵の基地が爆発する。やったー！　苦労して戦ってきた甲斐があるってもんだ。これで、疲れ切った兵士たちにも休息が……な～んて思っていたら、あまいぞ。今はまだ前線基地のひとつをつぶしただけ。まだまだ敵本拠地への道のりは遠いのだ。もう一度気を引きしめ直して、次の戦いに挑もう（戦争って不毛なのね）。

また、前戦基地を占領したとき残っていた兵器は半額で、買い取ってもらえる。これは次の戦いでの貴重な資金源となるから、兵器は使い捨てなんて思わずに、大切に使おうね。兵器を笑う(？)者は、兵器に泣くのだ。

数は力なり パターン

この戦法は比較的初心者向き。数と力で押して押して押しまくるという、小錦のハリ手にもまさる戦い方なのだ。やり方は簡単で、とにかく必死になってお金をためること。前にも書いたように、このゲームは時間とともにお金は増えていくけど、それは敵も同じ。時間とともに戦力を増強してしまうのだ。だから、積極的に敵を撃破していこう。敵の兵器を破壊すればボーナスとしてお金が増えるので、一石二鳥ってわけだ。

ただ敵のランドアーマーやAAMキャリアーからの攻撃を受けると、ダメージが増えてくるから注意してね。これが100パーセントになる前に、自軍のエリアに戻って歩兵を５人ほど生産しよう。前にも書いたように、ランドアーマーは歩兵を運搬していると、自動的にダメージが回復するぞ。

そして、お金が3,000～4,000以上になったら、いよいよ作戦決行。買えるだけ兵器を買い込もう。コツとしては、タンク20台に対してAAMキャリアー５台くらいの割合で援護を入れるといい。兵器全体の台数制限は50台だから、お金がつづく限り増強しようね。中途半端はよくないぞ。そしてランドアーマーは、タンクたちの先頭に位置して援護にまわる。あとはひたすら力で押しまくるのだ～！　勝利はもう、目の前だぞ！

⬅作戦遂行の順番としては、まず敵兵器をひたすらやっつけて(左の写真)、ためたお金でタンクとキャリアーを大量に生産し(中央)、ランドアーマーが先導して敵基地に突っ込む(右)、という具合。ただこれは１～２面では有効だけど、地形が複雑で障害物が多い中盤戦からは通用しなくなる。また最後にお金が残らないので、中級者以上にはオススメできないよ。

守りの家康パターン

⬆まずはグランドスラムを買って（左の写真）、対戦車砲を設置し（中央）、敵が近づいてきたら歩兵を送り出す（右）。タンクを買ったりしないので、お金がかからない省エネ戦法だ。でも、グランドスラムが敵の基地につくまでやたらと時間がかかるし、途中で迎撃されようものなら最初からやり直さなければならない。まさに忍耐との戦いというわけだ。

鳴かぬなら、鳴くまでまつと〜やユミの歌が好き、といえば徳川家康だよね。この戦法も彼の戦い方のように、守って守って歯ぐきから血が出るまで守りきる！　というものだ。これをマスターしないと、全面クリアーは難しいぞ。

ゲームが始まってランドアーマーが基地から出てきたら、すぐさまグランドスラムを発射しよう。1～3面なら2発もあれば十分だけど、4面以降になると敵もバンバン迎撃してくるから、4～6発くらいは用意しておきたいね。グランドスラム同士がはち合わせすると、画面全体が揺れて、お互いに消滅してしまうぞ。

次にやることは、自分の基地周辺に対戦車砲をズラリと設置すること。マップの両側に縦長に並べると効果的だ。そうこうしている間に、敵はどんどん兵器を送り込んでくるはず。だからといってあせらないで、敵が目前にくるまでじっくり待とう。ここが「守りの家康」と呼ばれるゆえんだ。そして敵が姿をあらわしたら、一挙に買えるだけの歩兵を送り出す。「人は城、人は石垣」とどこかの偉い人もいってたけど、兵器の質より量で守りきるのだ。

この作戦はどんな状況下においても大変有効なので、ある程度ゲームに慣れてきたら、ぜひとも多用してみよう。ヘルツォークでは序盤戦でお金をためておかないと、終盤戦にいって大変ツラクなるから、あまりお金をつかわないこの作戦はとっても有効なのだ。

まいど〜宅急便で〜すパターン

ヘルツォークをやり込むとわかるけど、中盤戦以降は敵の戦力が強くなって、なかなか勝負がつかなくなる。家康パターンで戦えば確実なんだけど、9面も戦うには時間がかかりすぎる。いくら気の長い人でも、イライラしてきちゃうね。そこで、中級者以上の人にオススメなのが、この戦法だ！

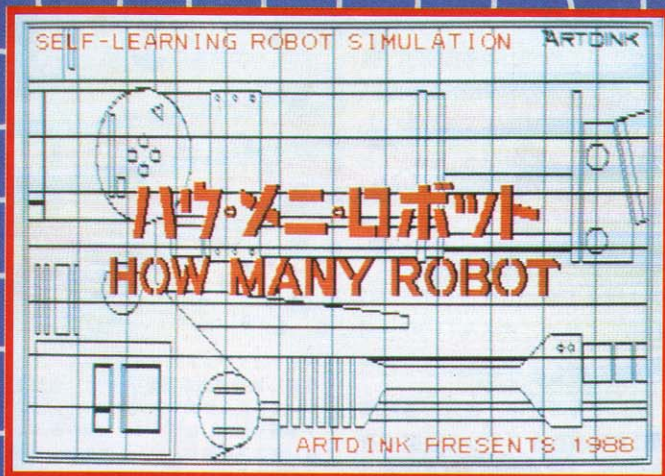
最初に基地のまわりにまんべんなく対戦車砲を設置しよう。守りをかためておけば、遠出をしても安心だからね。そしてタンクを1台生産する。これをランドアーマーで、敵基地直前まで運ぶというわけだ。ただ忘れちゃいけないのが、自分の基地を出発する前に、歩兵を買えるだけ買っておくこと。

⬅まずは基地のまわりに対戦車砲を設置、守りをかためるわけだ（左上の写真）。さらに歩兵を出動させて（左）、敵基地目前までタンクを運ぶ（右）。ランドアーマーのダメージが増えたら、歩兵を運んで回復させよう。また、敵基地周辺が兵器だらけになってきたら要注意。しばらくして兵器が移動するまで待っていよう。上級者向けの戦法だから慎重にね。

歩兵は足が遅いので、基地の守りに最適なのだ。

また、タンクを運ぶときに注意してほしいのは、ランドアーマーがキャリアー以外の兵器を持っているときは、いっさい攻撃ができないこと。だから敵が近づいてきたら、ひたすら逃げようね。逃げて逃げて逃げまくって敵基地まで到達したら、マップのぎりぎり上までいってタンクを置こう。そのとき、敵の対戦車砲が設置されていたら必ず破壊すること。

こうしてタンクが敵基地に入ると、15パーセントのダメージを与えることができる。つまり7台のタンクを運べれば、それだけで基地を破壊できるわけだ。なかなかいいよな、こんなの。

新しいタイプのゲームである不思議な印象

自己学習型ロボットシミュレーションゲームという副題がついている。『ハウ・メニ・ロボット』は、今までにはないタイプのシミュレーションゲームだ。なんか、こどもを育ててる感じのするような。

■アートディンク
MSX2
7,800円(2DD)

⬆これが基本となるゲーム画面である。

鏡の国を救うために……!?

ポンと、ある日、1台のロボットがキミの元に届く。

「あなたにこのロボットをお届けします。唯一、このロボットだけが"鏡の国"というミステリアスな世界に行くことができます。そして、今、その不思議な国に時限爆弾が仕掛けられ、破壊されようとしています。ぜひ、このロボットを使って時間内に時限爆弾を取りはずしてください。ファンタスティックな鏡の国を救うために……」

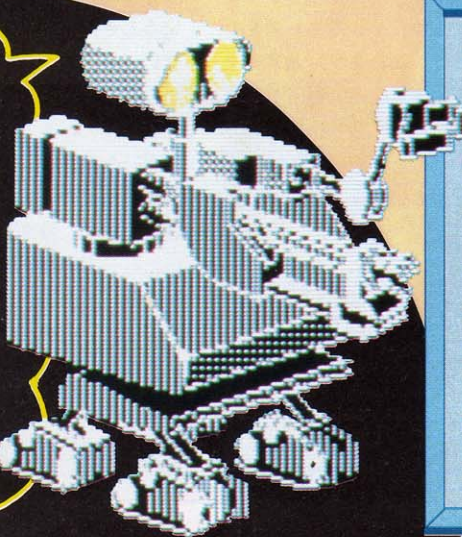
こんなメモが、入っていた。

ゲームは、このような設定で導入される。鏡の国と聞けば、すぐアリスを思い出してしまう。そんなメルヘンチックな情緒も確かに持ち合わせているような気もする。

届けられたロボットの頭の中はカラッポだった。が、ただし、学習機能は持っているようなので、人間が操作する動きのパターンを覚え、ほっておいても、自分の意志で動いてくれる、らしい。また このロボットは、光を動力源にしているそうだ。光が当たっている間は人間がコントロール可能であるが、光が当たっていないエリアに入り込んでしまうと、人間のコントロールは効かなくなり、それまで覚えた行動記憶に準じて、自分で動くようになる。で、ロボットのなすべきことは、マップ上にある赤い時限爆弾を、爆弾処理装置に収納すること。マジックハンドのような手が2本あり、それでフロアに置いてあるいろんな物を取り、移動し、他の場所へ再設置することができる。その物を持って、再設置して、という行動パターンも、右手、左手、別々に記憶することが可能なのだ——。

おわかりいただけたであろうか、このゲームの形態が。ロボットマウスのシステムを拡張したゲーム、と言えるかもしれない。あるいは、イルカや犬などを目的を持って調教し訓練してひとつの結論を導き出すようなゲーム、と言えばいいのか？ 育てて、そして、手を離して、そしてドキドキしながらその行動を見守り、そしてまた自分の手に戻ってきて、また育てる。

見近に比べるものがないので、いい説明のしようがないのだが、はて、おわかりいただけたかな？

わたしは、ロボット。まだ、名はありません。光の世界であなたが教えてくださったことを、闇の世界では、自分の判断として行動します。どうか、行動パターンを、お与えください。移動します。持ちます。放します……。

ゲームとしての枠組み

⬆光の当たらない部分では、コントロールできない。プレイしている人間は、ただ見ているだけ。この場面で、それまでの学習の成果が発揮されるわけ。ただ、闇の部分においても、行動パターンがループしたときに1回のみ、1回だけ命令ができる。

⬆時間切れでゲームオーバー。そんなにのんびりとはゲームができないということだ。また、もう1つ、ゲームオーバーの要因がある。それはパワー。移動したり、移動していなくても闇の部分にいる場合は、エネルギーは減る一方。0で終了となる。

ランプとバッテリーがカギ

ロボットのエネルギー源となる光は、マップ内のランプから発せられるもの。床の黄色い部分が、光の当たっているところだ。グレーの部分が、光の当たっていないところ。そのグレーの部分では、人間のコントロールは基本的には不可能。光の当たっていない部分にいるときが、このゲームのスリルとサスペンス！　の要素。今まで操作したパターンを記憶しているロボットが、どのように、その暗闇をぬけるか？　あるいは、ランプに灯を点して、再び人間の操作の手の内に戻ってくるか？　ランプは、バッテリーとくっつけて床に置くと、点灯するのだが。あと、リフレクターと呼ばれる反射鏡が点在し、それを有効に利用すると、光を何回も反射させて、壁に仕切られたエリアへも光を届けることが可能になる。ゲームの構成要素の重要な部分だ。

⬆無事セット完了で、ゲームクリアーだ。

舞台である鏡の国、つまりマップは全部で9つ用意されていて、だんだんとむずかしくなっている。

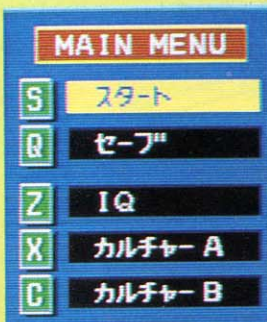
うーむ、記事を書くには、むずかしいゲームだな。シューティングゲーム、あるいはRPGなら、ある程度の読み手の予備知識を前提に切り込んでいけるのだが、このハウ・メニ・ロボットに関しては、これほどの前置きを介さないと、これから先の解析へと続かないのである。逆手に取っていえば、それだけ前例の少ない、独創的なソフトということになるわけだが。百聞は一験にしかずソフトだ。

MENUの説明

MAIN MENU
S スタート
Q セーブ
Z IQ
X カルチャーA
C カルチャーB

S

Ⓢのキーでゲームスタート。押した瞬間から、タイムのカウントダウンが始まる。ゲームの中断はESCキー。再スタートは、またこのⓈである。

Q

ゲームの途中でⓆのキーを押すと、ファイルモードセレクト画面になる。そこで、データセーブエリアを選択すれば、3つまで途中経過がセーブできる。

Z

IQをクリアーするのにⓏを用いる。IQとは、基本動作の記憶量を指す。基本動作は、①右手に物を持っている、②左手に物を持っている、③両手に物を持っている、④何も持っていない、という4つに分類され、記憶されていく。過去にどのように操作されたかを思い出して行動するわけ。

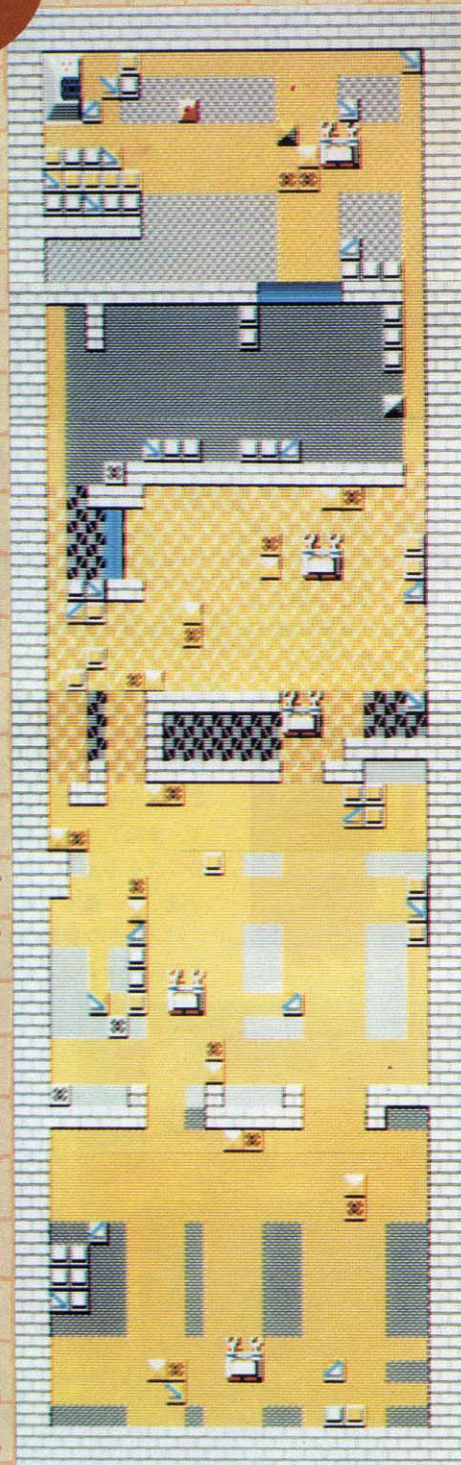
X

カルチャーAのクリアーボタン。カルチャーAとは、一連の行動を記憶する部分だ。たとえば、左手にバッテリーを持たせて進み、ランプの横に設置して光を点灯させた、というように操作すると、以降、同様のシチュエーションであれば、ロボットは自動的にその操作を行なうようになるわけだ。

C

カルチャーBをクリアーするためのキー。カルチャーBとは、行き止まりの部分を記憶するためのメモリエリア。ロボットは、一度通った迷路のうち、行き止まりの通路を記憶し、二度目からは、自らそこへは入らなくなるのだ。ロボットを自動的に行き止まり部分に入れたいときは、Ⓒのキー。

MAP 1

マップ1は練習用。ここでゲームを知るわけ

簡単である。といっても、最初の3〜4回のトライでは、何をしていいかわからないかもしれないが。ロボットに学習を施すことと同時に、最初のマップで、人間がゲーム上で何をすべきかを、ここで学習する。

ゲームの進行を追ってみる

このゲームをスタートした時点から、シミュレートしてみよう。

さあ、ゲームが始まった。まず、認識しなければいけないところは、光の当たっているところと、いないところ。黄色い部分とグレーの部分のことだ。黄色い部分の上では、人間の操作の通りにロボットは活躍する。その自由になる状態で、学習させるわけである。

次に、黄色い部分を作り出してくれるライトとバッテリー。先にも書いたが、これは2個1組で、隣り合わせて設置しないと光を発しない。注意すべき点は、さりげなく、この1組の1個でも取ってしまえば、そこの部分の光はなくなり、ヘタをすると闇の部分にロボットがポツンと取り残されるはめになる場合があるということ。その闇の部分が小さな面積で、ちょっと動けばまた黄色いエリアに戻れるというのであれば、すぐコントロールできるようになるわけだから安心できるが、誤って広いグレーのエリアの中央で……になってしまうと、かなりのロスが生じることになり、ヘタをすると、そこでゲームオーバーにもなりかねないわけだ。

☗お荷物持ってトコトコトコ。かわいい。

そういったことを考えながら、まずライトとバッテリーの持ち運びについて教えてみよう。当初は1組をセットで移動させることで、マップクリアーを目ざせる。

消えてもコントロールを失なわないような場所の1セットを持ってみる。移動して、1セットを設置する。そしてまた持ち上げて、移動し、設置する。光源のないところに光を放つ。そして先に進んで、また1セットを運び、闇の部分に光を与える、そして――の繰り返しが、基本であると思う。

パズル的な要素が多分にある。どの光源1セットを取れば、大勢に影響を与えないか。リフレクターを利用して、光を回し込めるか。また、細い通路を通るときなどは、何回か物も持ち替えて、どっちの手に持って、どっちに回転しながら通路に突入していかないと、結局ライトとバッテリーは隣り合わせることができない、というような場面が後々出てくるのだ。倉庫番的な考え方を強いられる場合があるわけだな。

さて、ミラーのところに来た。ここがひとつの山場と言える。

マップ中の青い帯状のものが、ミラー。このミラーは、ロボットだけしか通してくれないのである。物を持っていると、通れない。そしてミラーの向こうはたいてい、グレーの部分となっている場合が多い。ここで、学習の結果が見られるわけなのだ。

ミラーから先の部分で、はたしてロボットはライトとバッテリーをセットにして設置することができるのか？　あるいは、それより先の光のある場所まで、たどり着けるであろうか？　このあたりにこのゲームのバクチっぽい醍醐味を感じるのである。ことばは少々悪いんだけれど。モロボシ・ダンの「ミクラス！　たのむぞ！」的なノリなのである。今までの学習成果を見せてくれ～、と念じながら、操作不可能の空間に送り出

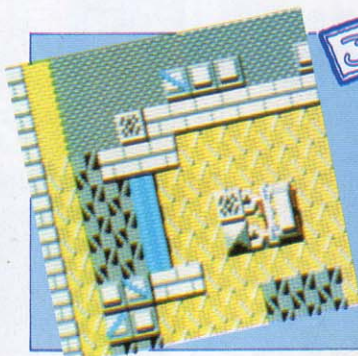
こういうところが1

ロボットは、全面に光が当たっていなくても、写真のように、半分だけの状態でも、コントロールできるのだ。この、半分光作戦はあとで必ず使わなければならなくなる。リフレクターからの一条の光をたよりに、先のエリアにまで進んでいく、というような設定が登場してくる。この要素がないととてもじゃないが、解けません。

こういうところが2

物を持って通れないミラー。コントロールの結果、学習状態を、ここから先で試めすわけだ。必要な行動は、きちんと記憶されているか？　必要であれば、一度記憶をクリアーして、再びパターンを覚え込ませる。ロボットが自動的にライトとバッテリーをセットしてくれたりなんかしたら、思わず涙しちゃいそうである。

こういうところが3

グレーの部分に光源セットを置く。最初のうちは、どう置くと光がどう広がるか、というのがわかりにくいので、試しにいろんなところに設置して、その様子を見てみよう。リフレクターは、90度の角度で光を反射してくれるが、光を反射させている状態では移動できない。闇の状態でのみ、移動および設置が可能ということだ。リフレクトのパターンも覚えておこう。

こういうところが4

グレーの部分にいってしまうと、コントロールできない。ちゃんと動いてくれよ、教えただろ！　と言いたくもなる。なかなか、思うように動いてくれないものだが。それは世の中といっしょ。ロボットが同じ動作の繰り返しを続けたとき、ピヨッと上を向いて、指示をくださいというときがある。そのとき、1動作分だけコントロールできる。それでなんとかなれば、ラッキーだ。

こういうところが5

さーて、いよいよ、時限爆弾を爆弾処理装置へセット。先にも、どこかで触れたが、ここでブロックパズルを解かなければならないことがある。ゲームの道中の途中でも、あるんだけれど。なんとかリフレクターを有効利用して、爆弾処理装置の近辺は、明かるくしておいてやったほうがいいみたい。そうじゃないと、苦労するぞ。

してやる。そこには、かなりの運というものも含まれるが。はっきり言って。

学習結果のおかげか、偶然に黄色い部分に乗り上げるかして、コントロールが戻ると、そこでパワーを回復した後に、次にどう行動すればよいかを、いろんな物の位置と相談しながら、作戦を立てていく。そして、最後の場面。

爆弾処理装置に、時限爆弾をセットする段になって、またいささかパズルとなる。じゃま物を移動させて道を作り、どちらの手に爆弾を持って突入するか。必ずしも、そこの黄色いエリアの状況は恵まれていないかもしれない。時間は迫る。リフレクターを上手に利用してコントロール可能な“道”を作るか、運を天にまかせて、いやいや、きちんとその場で学習させてやって、爆弾を処理するのだ！

マップの１、２ぐらいまでは、このような大ざっぱな進行で、ゲームはクリアーできる。しかし、もっとマップが複雑になるに従って、さらに緻密な行動を取り、学習結果を有用なものにしていかなければ、ゲームは終わらない。こちらがいいかげんにやっていると、ただの偶然に解けちゃったうれしいなソフト、になってしまう。

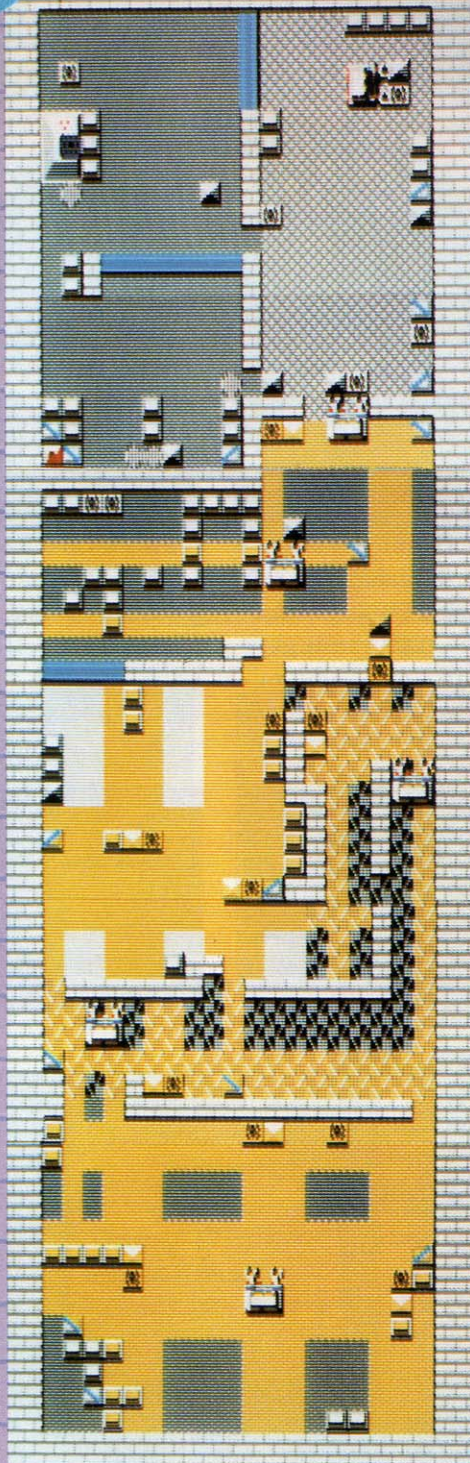
学習、パズル、そしてギャンブル性、それらが複雑にからみ合っているシミュレーション。本来、ギャンブル性という要素は謳ってはいけないのだろうが（ちゃんと学習させてやれば、ギャンブル性は下がるはずだから）、それが楽しみという見方もできると思う。

⬆これをあそこにやり右手で持って……。

結論として申し上げたい

おもしろいと思った。遊ぶ側の人間の行動——つまりは性格で猫の目のようにゲーム性が変化していく。１度、おもしろ味を覚えると、ハマってしまうのかもしれない。ただ、時間と余裕がないとできないゲームかもしれないが。学習した結果としての結論と、偶然性の結論と境は、もっともっと遊び込まないとわからないのかもしれないが、人間のこのハウ・メニ・ロボットに対する経験値が低くても、低いなりの楽しみは与えてくれる。まあ、いささかマニアックなところは、否めないけど。

MAP 2

偶然性にたより過ぎると、結末は遠いぞ

細い長い通路。ミラーもいくつか。このマップでのポイントは、黄色い通路をいかにして作るか。壁の切れ目から光を通す、じゃまな物を上手に排除する、など、パズル的要素がかなり。きっちりと解いてみよう。

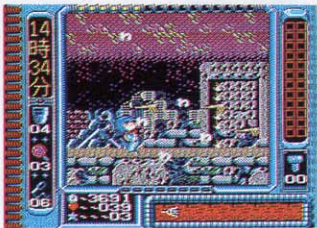
シリアスか それともギャグか 1粒で2度おいしい!?

■日本テレネット　MSX2　6,800円(2DD)

今より、はるかに遠い時間と空間の果て、1つの邪悪な生命体が生み出された……。それが『SA・ZI・RI』である。と、ストーリーはシリアスそのもの！　しかし、プレイしてみるとギャグが満載なのだ。それでは、いさ解析!!

『SA・ZI・RI』ふたたび……

キミは主人公〝アーク〟。ちょっとイカした好青年だ。キミは8つに分裂した重磁力幽閉シャトルのアイテムを集めて補修し、ふたたび『SA・ZI・RI』の源核を封印し、処理しなければならない。そのためには1ステージにつき必要数のジョイントをすべて手に入れ、各惑星および空間内のボスを倒し、アイテムを奪還して修理するのだ。しかし、各アイテムには自爆装置がすでにカウントダウンしており、一定時間内にクリアーしなければならない。

というような難しいストーリーで展開するこのゲーム、要するにいろんなアイテムを取りながら、時間内にステージのボスをやっつければいいのだ。しかし、ただアイテムを取りゃーいいってわけではない。各ステージには、ボスとの対決に必要なメッセージが隠されており、それを入手しないとボスには会えず、ステージの初めに戻されるのだ。

↑敵をやっつけると、レベルも上がるぜ。

↑このネズミはアイテムを取るぞ!!

↑あちゃー、ゲームオーバーなのです。

しかも、そう簡単にクリアーできるわけじゃない。各ステージには、醜い(カワイイ？)敵がうじゃうじゃ、キミを待ち受けている。

ステージはビジュアルシーンを境に前半と後半に分かれている。タイムリミットまでに後半にいるボスを倒すと次のステージに行けるようになるわけなのだ。

これが大切さ!
➡ジョイント・ピス。これを全部集めなさい!!

おもな登場人物

このゲームに登場するおもな人物は3人だ。それぞれゲーム中では重要な立場だ。もちろん、ゲームをクリアーするには彼らの協力も必要となるのだ。

アーク・ジェス・ライヴァー

年齢、出身ともに不詳。〝Vナンバー〟と呼ばれる『連邦特務部隊ESPライセンサー』(科特隊みたい)のナンバーV7であった。SA・ZI・RIを倒せる能力を持つ、唯一のエスパーなのである。カッコイー。

↑これがキミですよ。カッコイイね。

エルロード・メイ・リアンナ

正統王族『エルロード』の第一王女。戦争当時、Vナンバーの守護下にあり、アークにガードされていた。戦後は銀河政府の平和の象徴として信望を集め、戦争災惑星を視察、復興に協力している。

↑いわゆる〝お嬢さま〟タイプですね。

ウォルティ・ルリーマ

元Vナンバーでアークの同僚だった。戦争中は、ミッション・パートナーとしてアークとともに数多くの任務にたずさわっていた。しかし、Vナンバー解散後、行方不明となってしまった。

↑すると彼女は〝おてんば娘〟タイプ。

SA・ZI・RIとは

他生命の脳内にある、最高の恐怖記憶を実体化する〝超恐変異生命体〟。物質、動物、現象を問わずに変身、増殖し本物と同等の能力を持つ、宇宙史上最悪の生命体。なんて書いても難しくてわかんないでしょ？　とにかくこいつが一番悪いヤツなのだ。ん～、もうバカ。

アイテム紹介

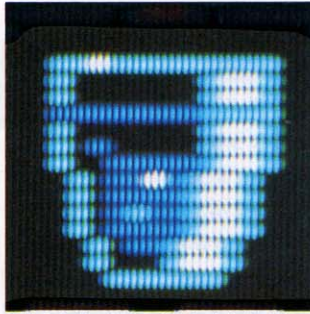
それではアイテム紹介だ、といってもあまり種類がないので、それらがどんな役割をもつのか、すぐわかるよね。

フォース・ユニット

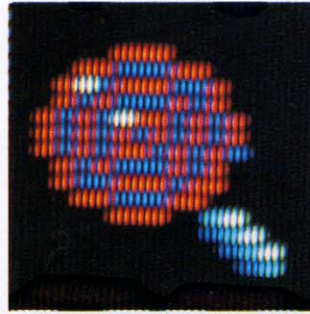
転送システムなどに設置されている、ザップ・バリアをエスケープできる。取らないとダメだぞ。

⬆これが落ちてたら、違和感あるよね。

ウォーター・ユニット

パワーボイスの発射効率をよくする。発声をよくするってことは、これはうがい薬なのかな。うーむ。

⬆外から帰ったら、うがいをしようね。

ドロップ・ユニット

サイキックボイスをランクアップさせる。持っている個数でバリエーションが決定されるのだ。

⬆うがいだけではなく、歯も磨こうね。

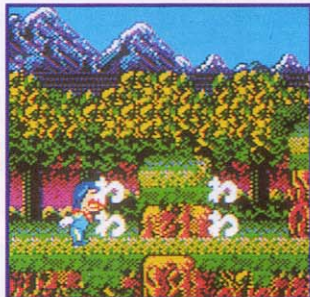
マイク・ユニット

サイキックボイスをパワーアップさせる。ということは、敵に与えるダメージが大きくなるわけね。

⬆ ハーラが咲いた(マイク真木ですね)。

サイキックボイスだぁー!!

プレイヤーの最大の武器は、なんてったってサイキックボイス。これがパワーアップする過程を紹介しちゃうぜ。

⬆ドロップ・ユニットを持ってないとき。"わ"が勢いよく飛んでいくのですね。

⬆これが1個取ったとき。縦に並んで飛ぶ"わ"が、なかなか壮観ですね。ねっ！

⬆で、3個取るとこうなる。4方向に砕け散って飛ぶぞ。ツカえますよ、コレ。

⬆5個取ると、"わ"がゆっくりと飛んでいきます。何個も出せるので大助かりさ。

強い敵とはRPGモードでっ！

強い敵が大勢で攻めてきたとき、ヒットポイントがあまり多くないときは、RPGモードにもつれこめ。このモードに入ると、みる、たかる、おだてる、たたかうと4つのコマンドが現われ、敵から情報を入手したりできるぞ。おまけに、ここで戦うと、ダメージの減りも少ないのだ。使うしかないよね！

⬆軽快なBGMのなかで、敵とのやりとりが行なわれる。なんか情報教えてよぉ！

⬆これでもくらえ〜ぃ！ と敵に攻撃を仕掛けたところ。ポーズが決まってるね。

⬆敵がダメージをくらうと、第2の姿が現われる。その姿が大笑いなんですよ。

まーオチャメ！

ヒットポイントが残りわずかになったら、ゴエモンしよう。プレイヤーが気持ち良さそーにお風呂に入り、ヒットポイント回復だ。

⬆あ〜〜、極楽極楽。リウマチに効くぞ。

まずはステージ1からいってみようかー!

ではステージ1からいってみようかあ!! どのゲームでもステージ1は楽チンなもの。このゲームだってそうなのだ。敵もそれほど強くないし、取らなきゃならないジョイント・ビスも4つだし、こんなもん、目ェつぶったってクリアーしちゃうもんねぇ(大うそ™)。それではテクテクと話を進めていきましょうね。テクテク……。

⬆前半と後半の間には、このようなビジュアルシーンがあるんですよ。

まず、プレイヤーのレベルを上げよう。レベルはボイス(サイキックボイス、パワーボイス)のパワーアップに関係するので、敵から逃げてばかりいないで、バンバン倒しまくろう。あと、サイキックボイスが強力だからといったって、時と場合によってパワーボイスとサイキックボイスの使い分けをしなければならない。なぜって？ いい質問だ。それはね、サイキックボイスを発射するには少し時間がかかるんだ。〝ボイス〞っていっても超能力だから、ある程度のマインドコントロールが必要なのだ。その間にドカーンとやられてしまうこともしばしばなので、敵の行動パターンに合わせた攻撃が大切だ。そこんとこ、よろしく。

⬅暗いよー、寒いよー！ あ、ジョイント・ビスだ!!

⬅ぴゃ〜〜！ エイリアンだ。でも、下は安全です。フー。

ポイントとしては、後半の4個目のジョイント・ビスの近くにメッセージがある。また、ボスに会えるのは、朝になるあたりかな、きっと。

It'sボス!

⬆ギャー、ウニャウニャしてて、気持ちワルーイ!! こんな敵はサイキックボイスを連発してやっつけちゃえ。わわわ！

ステージ1の敵なのだ!

ほら、よーく見てごらん。いろんな敵がいるね。この中には、情報を教えてくれる敵もいれば、アイテムを盗んじゃうヤツもいるのよ。

超合金合体ロボ アマゾネス3

➡個人的な話で恐縮ですが、子供の頃、親に超合金のロボットを買ってもらい、砂場で遊んだものでした。友達とワーワー言いながらだんだんエキサイトして、腕がはずれたりして、ケンカしたよなぁ。

キャンペーン・マスコットゴン太君

➡きゃー、ゴン太君だー！ 今でも〝できるかな〞はよく見るんだけど、相変わらずノッポさんは若いしね。あのゴン太君の〝ゴホゴホ〞としゃべるのがたまらないのだ。こいつもRPGモードはダメだよ。

恐怖! ドテラ男オチャー

➡コイツはいっちばん初めに登場します。顔はちょっとブサイクだけど、ドテラを着ているところがポイント高いですね(どこが！)。まー、弱いですね。初めだから。小手調べってとこでしょうか。

ブロッケン首

➡ステージ1では唯一シンプルな名前です。コイツはふらふらぁとカーブを描きながら列を組んで飛んできます。ゴエモンする場合、この敵でするといいみたいね。あ、そうそう、RPGモードはダメだよ。

史上最強のややこしい奴、ベリの弟

➡で、こいつがベリの弟だ。兄よりもデカいぜ。おまけに体当たりもキビシ〜ぜ。兄よりもデキがいいぜ、コイツ！ なんか変な色のフラミンゴみたいだけど、よーく見ると、けっこう醜いよね。

謎の中国魔人 山口シビック卓也(25歳)

➡いかにも中国人、ていうツラがまえですね。典型的な中国人ってカンジですね。でもコイツの名前、スゴイよねー。笑っちゃうよねー(失礼！)。夜に多く出没するみたいですよ。まーエッチね。

マジック・リアカードボン＝ヨロシク

➡これって、ナカナカまぬけな姿してるよねー。顔は真剣そのもの(?)なのに、下半身のリアカーとのアンバランスさがいい味出してるよね。ちなみにコイツも夜が好きみたい。なぜなんだろうね。

そふとらべんだータケル

➡ロマンチックな名前だね。なんか気弱そう。久しぶりにマトモな敵みたいだ。おまけに重要なヒントも教えてくれるのだ。コイツも夜に多く出没するみたいだ。辺りが暗いと攻撃に有利だからかな？

超人絵入庵ミーガー

➡〝絵入庵〞と書いてエイリアンと読ませるところが泣かせます。こいつは空中をパタパタと飛んでいくのでパワーボイスでやっつけ、レベルを上げよう。ぶつかるとアイテムを取られちゃうので注意。

史上最強のわけのわからん奴、ベリの兄

➡後で〝ベリの弟〞がいるけど、コイツがその兄だ。でも弟のほうが数倍デカいだよね。いーねー、いーねー、たまらないねー。でも、タカをくくってちゃ危険だ。アイテムを盗んじゃうんだぜ、コイツ。

レッドコメットかものはしX

➡この敵もカワイイね。よくぬいぐるみで売っていそうだ。名前がハードだけど。〝X〞っていうのがイカレて、いや、イカシてるよね。でも〝レッドコメット〞って何の意味なんだろうね。うーむ……。

やれいけそれいけステージ2なのだー！

さー、勢いに乗ってステージ2も行ってみよー!! ま、ちょっとマジメにこのステージについての説明をしよう。いざいざっ!!

このステージでは、ジョイント・ビスが昼間は見逃しやすい位置にあるので気をつけよう。前半、後半ともに5つなので、ビスの数に注意しながら進んでいくといいね。

あと、後ろから迫ってくる黄色いネズミ(チューチューマウス)は

⬅なんかケッタイな敵！かかわりたくないなあ。

⬆あ、アイテムを奪ってしまうので有名なチューチューマウスだ！ それ逃げろ。

プレイヤーが1個1個ていねいに取ったアイテムを盗んでしまうので、走ってふり切ってしまおう。

そして後半だ。最初のカンザシは、早めにサイキックボイスをぶちかまし、やっつけながら進もう。まちがってもジャンプはするなよ。ジャンプしてしまったら、敵の思うツボだ。気をつけるようにね。あと、前半のゴールと同じようなところでジャンプするとメッセージがもらえるぞ。メッセージなしではボスに会えないので、必ずもらうように。忘れるなよ。

敵はステージ1とは違い、ひとクセもふたクセもあるヤツばかりだ。後半のファーマーミカミがヒントを持っているので、RPGモードで聞いてみよう。きっとボスと戦える時間を教えてくれそうだ（なんてアイマイなこと書いてるけど、じつはそうなんですよ、奥さん)。まそんなわけであるのであるある。

⬅で、ビジュアルシーン。かわいいタッチなのです。

It'sボス！

⬆ひぇー、なんだかよくわかんない頭が攻めてくるよぉー！ サイキックボイスがパワーアップされていれば楽だけどさ。

ステージ2の敵なのさ！

ステージ1と同様、メチャクチャな敵が勢揃いだ。おまけに夜になるとヒットポイントが大きくなるのもいるし……。キビシ〜〜〜!!

神楽坂名物 からし20面たいこ

⬅これは一種のシャレですねっ。からし明太子と20面体、かけてるわけやね。歌さんの全部とっちゃえ！ てなわけで飛んできますよ、集団で。おまけにアイテム取ってしまうし……。いい加減にしろ！

ミス・ジョアンナ

⬅大きなオシリのミス・ジョアンナさんです。ヒョコヒョコと現われます。プリティ〜♡ なんて声をかけたくなってしまう。が、じつは彼女もアイテムを奪うぞ。ちくしょう、カワイイ顔しちゃって。

馬具出し魔人 金剛魔王

⬅一見ドロボウのようだが、じつは違う。"魔人"というだけあって、なにか魔法でも使うのだろうか。そんな心配はいりませんよ。ただちょこちょことやってくるだけ。でも夜には強いのだ(イミシン)。

宇宙変人 ゴースト

⬅これってさー、ちょっと前まで某少年誌に載ってた、マンガの指導をしていたヤツに似てるよね？ 知らないよね、やっぱり。でも、いい体してますね。きっと毎日、ブルワーカーやってるんだね。

ブーフーウー次郎

⬅なーんかこいつもわかんねーな。たしかにブタだけど、顔のすぐ下に足があるし。ぅうわあ〜!! 頭がグチャグチャだあ！ ちくしょおお!! おまえらなんか、どっか行っちゃえ。バカバカ。ワーン！

戦うスーパーゴルフ ザ・バンゲリン

⬅イッツ、グロテスク!! コイツはよーわからん！ 頭にはタケコプターなんかつけてるし、頭はデコボコだし、足はフニャフニャ。"戦うスーパーゴルフ"っていうのも変だし、こんなの無視しちゃえ。

シンプルカンザシ バージョン2.0

⬅後半の初めに登場するカンザシ。正式名称は"妖しく光るゴールドメタリックのシンプルカンザシバージョン2.0"(長〜い！)といいます。こいつらの編隊にはRPGモードが効かないので慎重に前進するべし。

必殺！ 夜逃げ人 ファーマーミカミ

⬅最初、シシマイかと思ってしまいましたよ、この顔。歯がキンキラキンだし、変なメガネかけてるし。プレイヤーはコイツにも注意しろ。とくに夜は多人数で攻めてくるので、ジャンプでかわせっ!!

チューチューマウス

⬅ねずみさんだねずみさんだぁ！ と外見で判断しちゃぁ、ヤケドするぜ。コイツはアイテムを奪う、極悪非道のネズミなのだ。おまけにRPGモードは効かないし。ちぇっ。こうなったら、逃げるが勝ちだ！

謎の半魚マン マーメイド彦六

⬅ステージ2では、半魚マンが2種類登場する。で、コイツは1号だ。下からピューと現われ、プレイヤーに近づく。たまに後ろから現われるときもあるので注意しよう。顔はカワイイのにね。うんうん。

謎の半魚マン2号 カマダ藤吉郎

⬅コイツが半魚マンの2号だ。体の鮮やかな赤が目に刺さりそう。でも、もしこんな魚がいても、だれも食わないだろうね。おいしくなさそうだし。毒があるかもね。コイツも夜には強いらしいのだ。

FAMICLE PARODIC

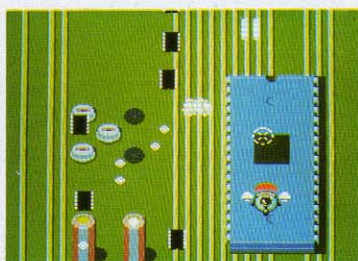
こんなに見せちゃって本当に、いいのお～!?

■BIT²(ビッツー)　MSX2　6,800円(ROM)

ちょっとイカシたシューティングゲーム『ファミクルパロディック』。先月号では4面までのマップ紹介とボスたちを攻略したよね。予告どおり今月はその第2弾なのだ!!

これからが本番!!

先月のファミクルパロディックの徹底解析、読んでくれたかな？　今月は、その続きだ。このゲームの本当のムズカシさは、5面からなのだ。でも、そんなコトで弱音を吐いてちゃ、ダメだなー。なにもツラい戦いだけが待ってるんじゃないんだから。先月お知らせしたように、ボーナスステージだってあるしさ。ポンポン(肩をたたく音)。ほら、夕やけがあんなにキレイなんだから、キミも勇気をだして、ねっ！

と、思わずクサい青春ドラマしてしまったが、元気丸出しのファミクル一家、はたして無事、エンディングにたどり着くことができるのか!?

☗これは6面だ。なんかMSXの中を進んでるみたいだね。でも、こんなにチップは多くない!?

☗先月号でもチラッと紹介したよね。"スーパードカンシスターズ"と呼ばれる(笑い)ここは9面。

5面から10面までのSHOPだ!

SHOPは各面によって建物が違う。それらの形はカラフルで、それぞれ個性があるのだ。まあ、SHOPの紹介なんかしなくても、よーく見るとわかるんだよね。でも、いいでしょ？

5面

☗体重は健康のバロメーターだ。月に1度は自分の体重を計るようにね。

個人的な話になるけど、私はよく銭湯に行く。そしていつも体重計に乗りながら、「太ったなぁ」なんて思うのだ。もちろん、風呂あがりの牛乳は欠かさない。

6面

☗まぁ、コンピュータの中身について知らなくてもゲームは遊べるもんね。

この面のSHOPは、電解コンデンサーです。まあ、わかりやすくいうとコンビーフの缶づめのような形をしたやつです。よーく見ると、ほら、牛の絵が(ないない)。

7面

☗昔よくやったよねー。家とか作ったりしてね。今は"レゴ"が主流かな？

子供のころ、よくブロックで遊んだものでした。あと積み木もよくやったなぁ、麻雀の牌で(おい！)。この面のSHOPは、少し大きめのブロックです。そうなんです。

8面

☗このSHOPは、プレイ中ひときわ目立つから、見逃がすことはないよね。

8面のSHOPは神殿です。といっても、店のお姉さんが月桂冠をかぶって「いらっさいませー」なんてことはない。この面はSHOPがほかの面よりちょっと多いんだよ。

9面

☗いやー、懐かしいなぁ。あそこのキノコは1UPだ、とか、よくやったよなぁ。

〽チャラッチャッ、チャチャッチャッ!!と思わずアノ音楽が聞こえてきそうなこの面のSHOPは、お城。おまけに、ちゃんと白い旗まで登場するんだ。ヤールーゥ!!

10面

☗これはSHOPのうちのひとつ、桃です。おいしそうでしょ。ジュルジュル。

ここのSHOPはほかの面とはチョッと違う。というのは、場所によって、桃だったり、コーヒーカップだったりするのだ。だから、地上物をバシバシ撃ちまくろう。

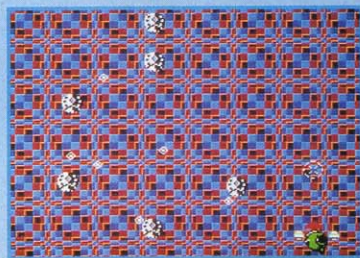
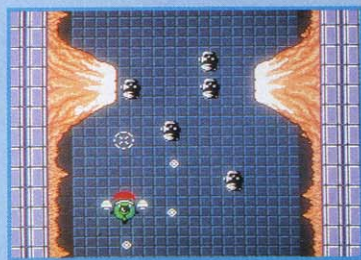
それ行け!

5面から最終面までマップ紹介だぜ!

さーあ、先月は4面までをドーンと紹介したが、今月は残りの面を一気にババーンとやってしまうのだ。それでは目をこらして見てくれっ!!

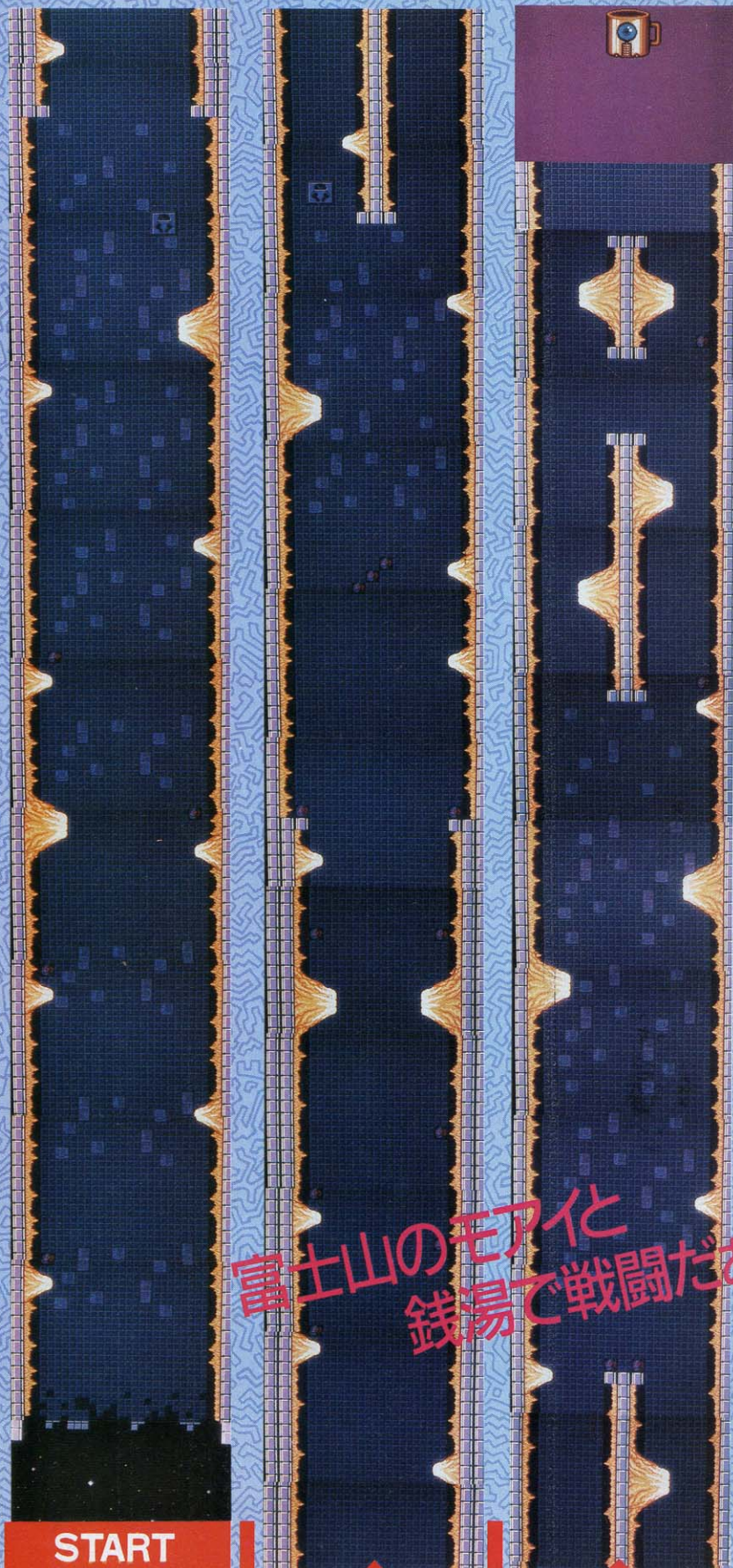
5面は銭湯を舞台に繰り広げられる、超スペクタクルロマン、〝バスディウス〟だ。名前だけで何のパロディーかわかるよね。そう、アレだ。では、この面の特徴をちらほらと書いていこう。

まず、地上の敵はそれほど多くない。弾もあまりたくさん撃ってこない。問題は空の敵だ。最初の飛行機は、右か左を決め、縦に並んで撃ちまくればいいが、スタート時の位置から動かなくても、ぶつからないぞ。そのあとは敵がバラバラ飛んできて、弾をビシバシ撃ってくるのだ。対策としては、スピードを早くしておくとか、モジュールを装備すれば、それほど難しくないハズだ。あとは、富士山(?)から飛んでくるモアイに気をつければ楽勝なんだよ。

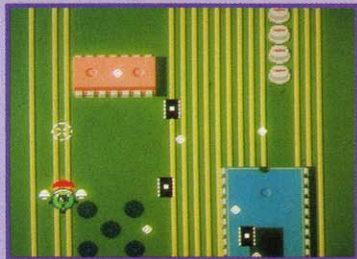
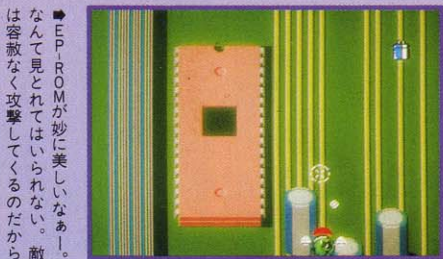
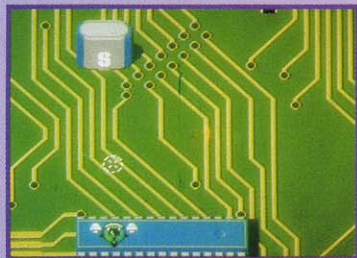
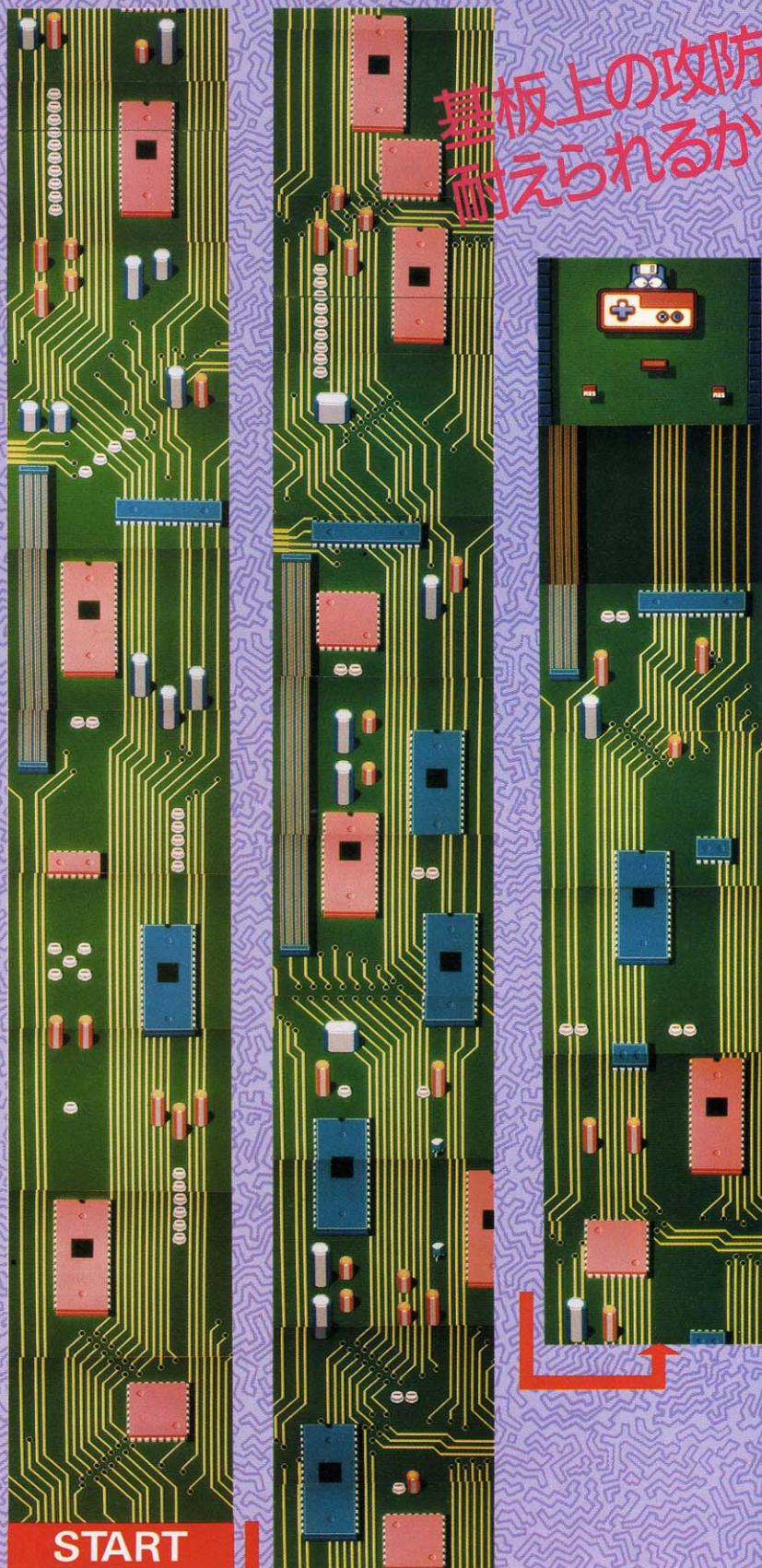
➡金属的なモアイの雨あられ!! 出現は数回に分かれているので、その合い間を計って前へダッシュ!

⬅ありましたありました。これがウワサのボーナスステージ。なにがボーナスか? それは秘密です。

富士山のモアイと銭湯で戦闘だあ!!

START

基板上の攻防に耐えられるか!?

まるでMSXの中に入ってしまったようなカンジのこの面は、〝インナー・サーキット〟という名前だ。カラフルなトランジスタや電解コンデンサーがあったり、基板のプリントが高速道路のようで、ナカナカいい雰囲気をかもしだしてますねぇー。と、見た目はそれほど難しくなさそうだが、ところがドッコイ！難しいんですよー、ダンナ！

それではこの面の注意点をば。まず、砲台（丸くて白いヤツ）に気をつけよう。弾をひんぱんに撃ってくるので、早め早めにやっつけちゃおう。まぁ、ホバーリング弾を装備していれば、比較的楽だよ。

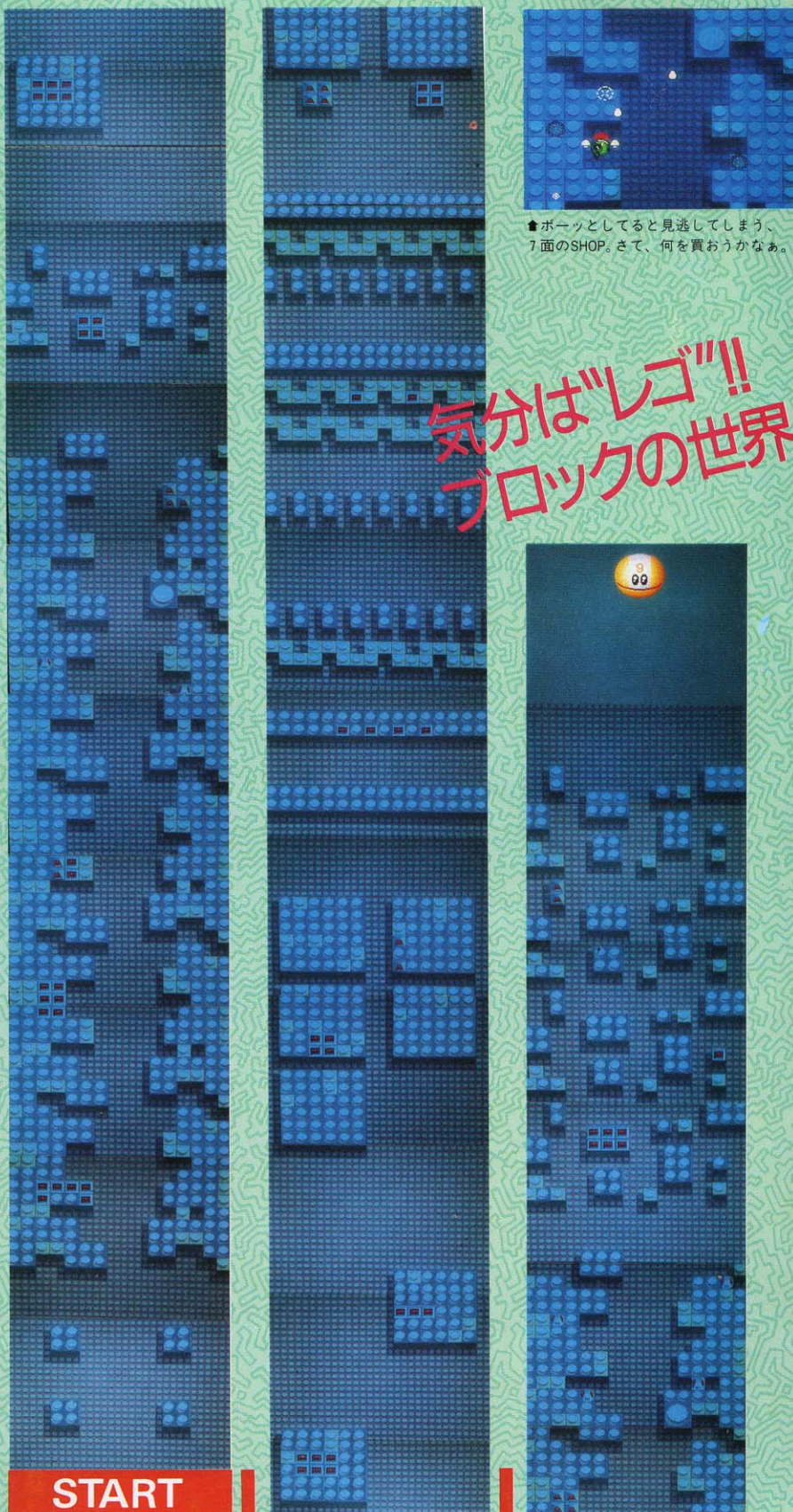
空からの敵は、１発ではやっつけられないものが多いので、レーザーか誘導弾で立ち向かえ!!　スピードもホドホドに速くしておくように。以上。

⬅ICが飛んできたあ!!　でもコイツは1発でやっつけられるので、肩の力を抜いて、楽にプレイせよ。

➡EP-ROMが妙に美しいなぁー。なんて見とれてはいられない。敵は容赦なく攻撃してくるのだから。

⬅「あっ危ない！」と身の危険を感じたら、SHOPへ逃げるのも作戦のうちだ。頭は使いようだねっ！

START

この面を見て、「あら？」と思った人、そう、キミだよキミ！　ゲームセンターに通ってるでしょ。それもそのハズ。この面は〝ブロックマニア〟っていう名前なのだ。といってもパック○ンやフルーツは出てきませんよ、念のため。ではこの面のポイントね。

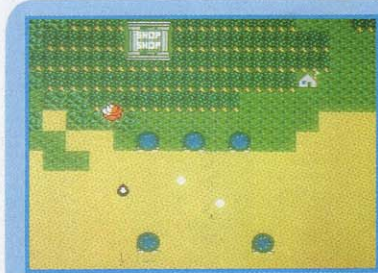
地上の砲台はあまりキビしい攻撃をしてこないので、空の敵を中心に進んでいこう。ここの敵は6面同様、攻撃もキビシイ～のでスピードを速めにして応戦しよう。もちろんパワーアップは不可欠だ。少なくともレーザーを装備してなければツラいぞぉ。モジュールと誘導弾を装備していれば安心だ、と思い込むのはマチガイだ。敵が多いため、誘導弾が敵に追いつかないからだ。結局はプレイヤーのジョイスティック（またはカーソルキー）さばき次第だよ。

⬅対地用ミサイルをパワーアップしていれば、ほれ、このとおり!! おまけに誘導弾もあるんだわぁ。

➡バックは単調ですねー。どこまで行ってもブロックばっかりだし。なんて気を抜いてちゃー危険だぜ。

⬅それにしても長く感じるなぁ、この面は。早くボスに会いたいな。どんなボスなんだろ。もしや……。

⬆ボーッとしてると見逃してしまう、7面のSHOP。さて、何を買おうかなぁ。

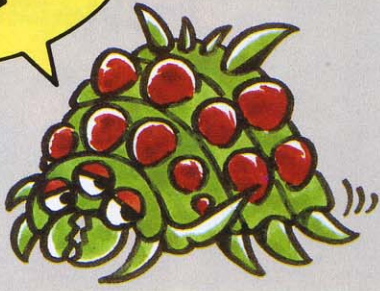
いやー、こりゃあおじさん一本とられたなぁー！まさかこんな面があるなんて、モー、びっくりですよ、あーた。何のゲームのパロディーかは一目瞭然ですね。アレですよアレ。社会現象にまでなった、ファミコンのゲームですね。でもスライムは登場しないよ、残念ながら。まぁ、気を落とさないで、ね。

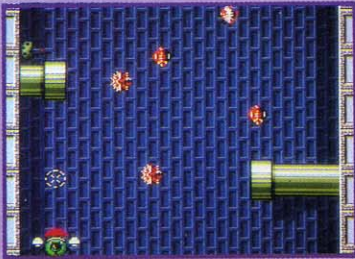
さて本題です。地上からはガイコツと墓石の攻撃、空からはカワイイ敵がドーッと迫ってきます。まず地上はガイコツを無視し、ホバーリングする貫通弾でいっぺんにやっつけよう。空の敵はトリッキーな動きをするので、よーくパターンを把握しよう。この面全体としては、それほど難しくないのでラク〜にプレイしよう。そうそう、SHOPは神殿のほかに、クツの看板のある建物もそうなのだ。覚えておこう。

⬅いやー、それにしてもよく似てるなー。あ、あんなところにお家が！　でも中には入れませんよお。

➡このお墓、あんまり怖くないね。こんなところできもだめししても、だれも怖がらないよね、きっと。

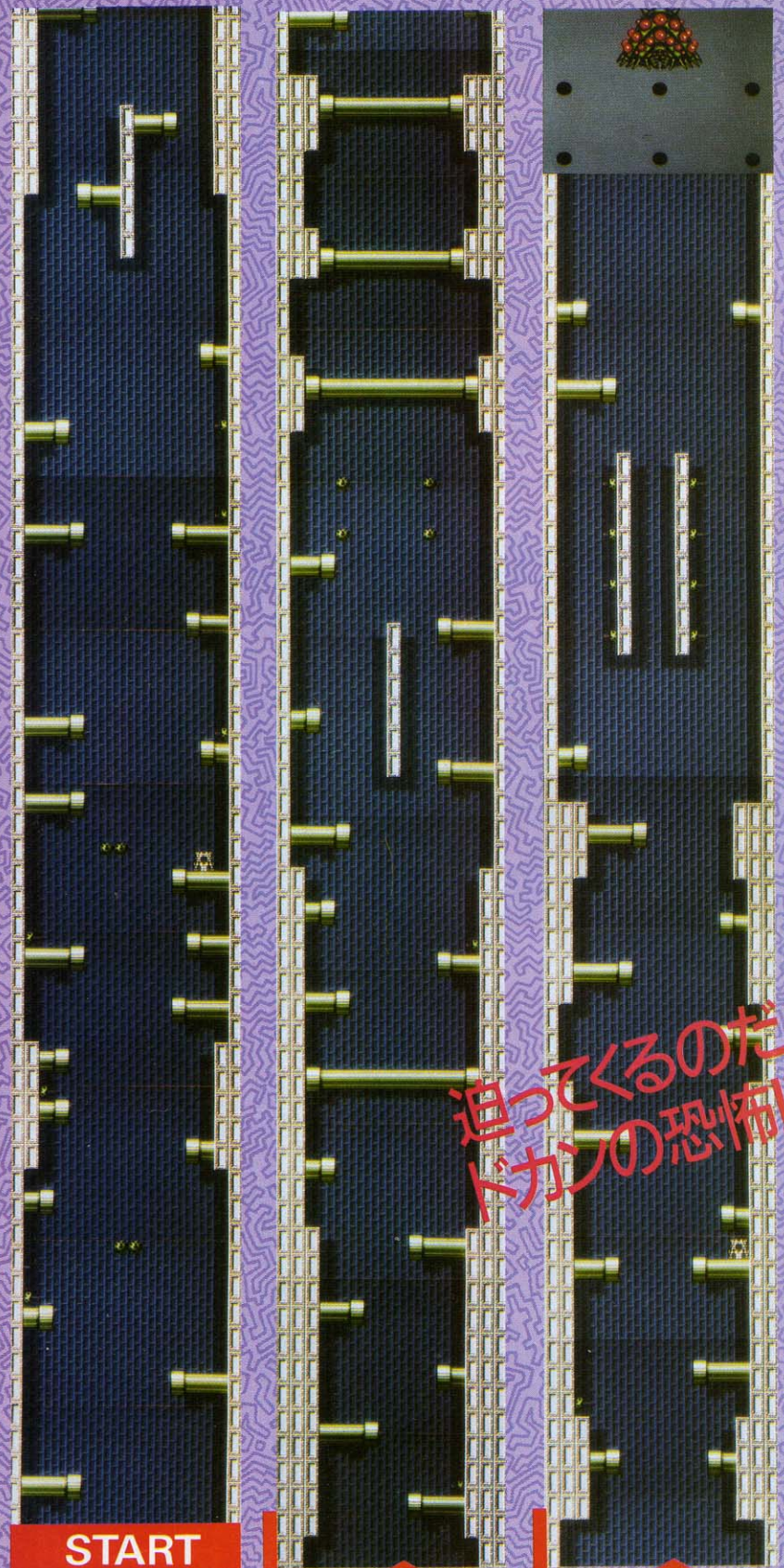
⬅あ、SHOPだ。なかなかリアルな柱ですね。あの形は、イオニア式かな、それともコリント式かな？

それ行け勇者!! ネクロガルトへ

⬆あら、SHOPって神殿だけじゃないんだね。キメラの翼とか売ってたりして。

これもなんのゲームのパロディーかすぐわかるよねー。まー、キノコやカメは登場しないけどさ。もちろん、ピー○姫もいない。でもかえって気楽だね。「あそこのブロックを……」なんて心配しなくていいもんね。ただガムシャラに弾を撃ってりゃいいわけだから。話がヘンな方向に行ってしまいましたね。さ、気をとり直してチェックポイントをば。

一番注意しなければならないのは、ドカンから出てくる敵の群れだ。これは5面のモアイと同じ原理だが、飛行パターンが少し違う。ドカンの入り口を連打するといいだろう。あとは横たわるドカンだ。このドカンはどこか1ヵ所を撃つと穴があく(？)ので、そこを通れば大丈夫だ。敵の数が多いので、フル装備(モジュール2個、誘導弾)で挑むように。

⬅絶えることなく押し寄せる敵の群れ。ヤツらはドカンの中に身を隠し、プレイヤーを待ってるのだ。

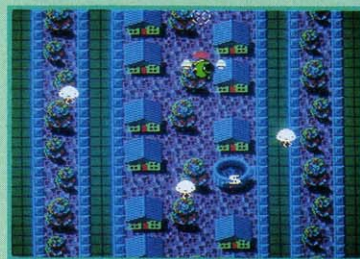
➡あ、SHOPだ！ おまけにちゃんと旗まで出現しちゃうんですねー。これで花火があれば言うことナシ。

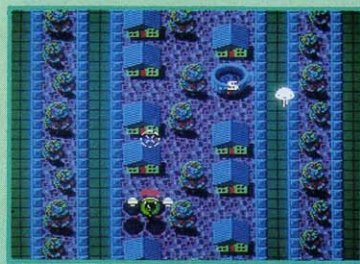
⬅ひぇ〜、どうやって先に進むんだよ！ でも、あわてないあわてない。弾を撃つと道は開けるぞ。

START

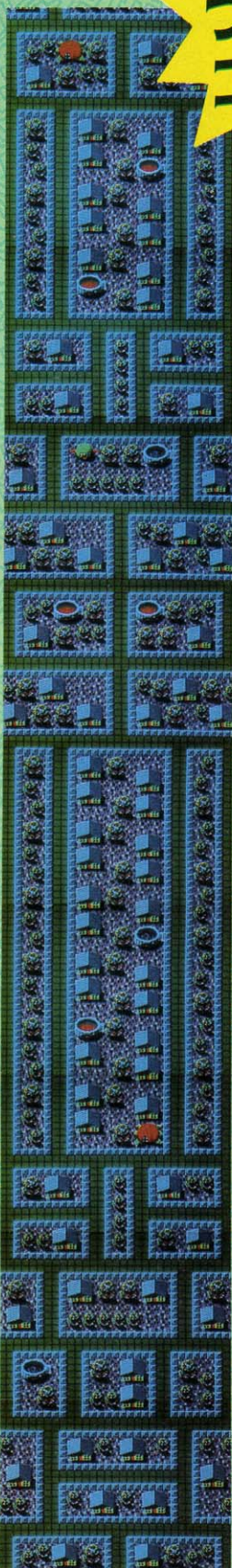
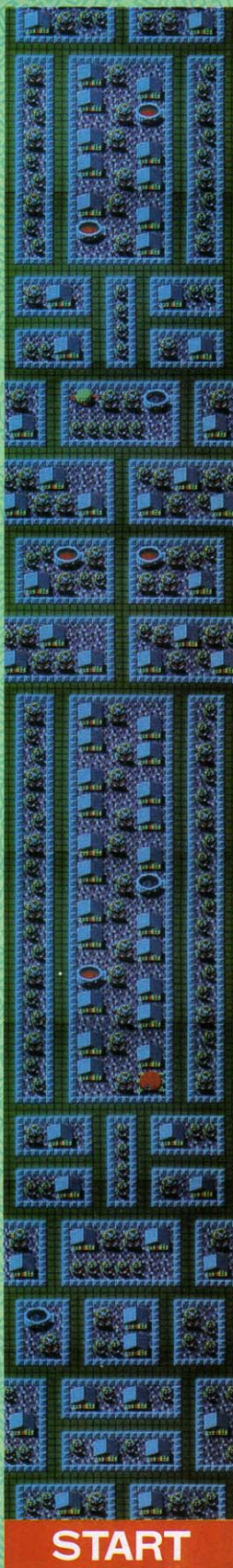
迫ってくるのだ
ドカンの恐怖!!

さー、とうとうここまで来てしまいましたよ。今までの苦労が報われるか、はたまた最後のボスに涙を飲むのか。さて、結果はいかに……。

それでは10面のチェックポイントだ。よーく耳をかっぽじって、いや、目を皿のようにして読めよ！

パステル調の街〝ファミクル・ランド〟の上をゆっくり飛んでゆくのだが、ここでの地上物の攻撃は、ほとんどない。ただ、空からの敵との攻防は今までとチョット形式が違う。いきなり現われる敵は数発でやっつけられるが、もし敵とぶつかってしまったら、なんとなんとロールプレイングゲームのような戦闘モードになる（写真参照）。敵は周期的に弾を撃ちまくってくるので、タイミングを計り、100発弾を命中させればやっつけられるのだ。がんばれよっ!!

⬅ひゃー、とっても色使いがメルヘンしてる♡ 敵だってメルヘンチック、なわけないよね、やっぱ。

➡敵にぶつかっちゃうと、こんな画面になる。なーんかどこかで見たことあるよね。パルプンテッ!!

⬅コーヒーカップや桃は、いたるところにあるが、SHOPはその中の数個なので、撃ちまくって探そう。

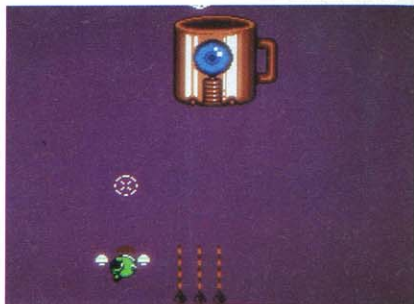
ついに最終面だ ゴールは目前!!

START

例によって例のごとく…
ボス・キャラも攻略っ!

このゲームのボスって、みんなカワイイものばかりなんだよね(9面のボスだって、よーく見ればカワイイよ!)。でも外見とはうらはらに、やっつけるのはナカナカ至難のワザだ。注意してかかれよ! では。

5 面

ジャーン! 5面のボスはコイツだ。名前は〝ビッグココア〟だ(笑い)。うーん、ちょっと無理があるかなー。でも、オチャメだよね。

まー、倒しかたは中心部をビシバシ撃っていると、だんだん層になっているところがなくなってくる。そして全部なくなったら、休まないで、ビシバシ撃ちまくれっ!! そうすればOKです。普通の弾では時間がかかるので、できればレーザーで戦おう。健闘を祈る!!

⬆コーヒーカップのようですね。でもカワイイでしょ。

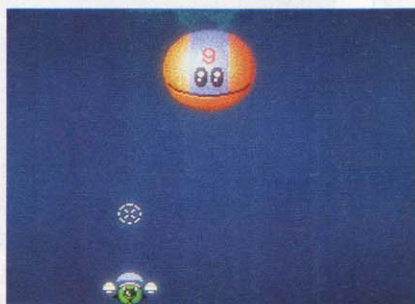
6 面

6面のボス〝コントローラーandツーディー〟はひと目でわかるよね。そう、ファミコンのパロディーだ。ではここの注意点ですよ。

基本的にはほかの面と同じで、頭に数発でやっつけられるのだが、両端の壁にぶつかると「ドッカァ——ン!」とやられちゃう。戦闘に夢中になり、勢いあまって激突しないように。あと、対空用のミサイルはできるだけパワーアップしておくように。あとは腕次第!!

⬆AボタンとBボタンで隠れキャラが……(うそ™)。

7 面

ちょっと前、ビリヤードがブームになったけど、その人気は未だ衰えてないようだ。とくにナインボールが一番人気があるらしい。やはり『ハスラー』の影響か。なぜビリヤードの話をしたか? それはこの面のボスの名前が〝ナインボール〟っていうからさ。でも外見はアレそのままだし。で、攻略法だ。このボス、落下してくるときだけダメージを与えることができる。スピードを速くして挑めよ。

⬆キャ〜、カワイイ♡ でも攻撃はキビシーのだ。

8 面

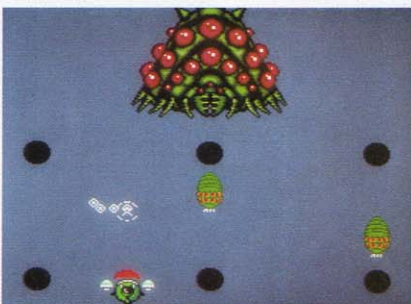
このボス、〝オニオン〟っていう名前だけど、なぜこの玉ネギがボスか、わかる? じつはスライムのパロディーなんだってさ。

こいつは弾を撃たないと、ず——っと眠っている。もちろん、放っておいてもクリアーはできない。弾を撃つと敵はムクッと起きて攻撃をしてくるのだが、その弾の数が多い多い! まるでクモの子を散らしたようなカンジだ。まぁ頭に数発(数十発?)で死ぬけど。

⬆けっ、こんな玉ネギ、スライスにして食っちゃえ。

9 面

あれ、このボスどこかで見たことあるなぁ、と考えているうちに、思い出しました。あるアニメ映画に登場した虫ですね、コレ。あの映画で泣いてしまったんだよねー。うるうる。

まず、穴から穴へ移動する子供の虫を対地用ミサイルで3匹やっつけろ! そうすれば子供がやられた悲しさで、親(デカイやつね)も自動的にやっつけられるのだ。対地用ミサイルをパワーアップしていれば難しくないよ。

⬆ちょっとグロテスクだね。個人的には好きだけど。

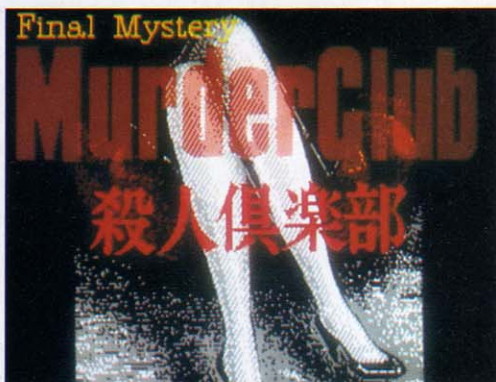
10 面

最終面のボスはコイツ、〝カーネル〟だ。冗談書いているスペースがないので、さっそく攻略法を紹介してしまうのだ。まずクルクルと回っているフライドチキンをやっつける! すべてやっつけたら、今度はカーネルの顔を撃て、撃て、撃てぇ——!! 数発でカーネルはメガネをはずし、ある姿(ナイショです。これは必見だね)に変わってクリアーとなるわけです。あー、ミニバーレル食べたいなぁ。

⬆クリスマスが近くなると、サンタさんになるぞ。

J・B・ハロルドの事件簿#1 **殺人倶楽部**

Murder Club

J・B・ハロルドの事件簿シリーズの第１作の『殺人倶楽部』だ。どーゆーわけか、MSX2では第2作の『マンハッタン・レクイエム』のほーが先に発売され、第１作が後から発売されるとゆーややこしい状況になってしまった。まるでタイムマシンに乗った気分で、生きていた頃のサラ・シールズにも対面できちゃうぞ。

■マイクロキャビン　MSX2　7,800円（2DD）

足を棒にして聞き込みすればストーリーが見えてくるのだ！

第１作の『殺人倶楽部』でも重要なことは、とにかく聞き込みをすること。ゲームの前半は、付属の重要書類の中に入っている関係者調書を完成させることを目標にしよう。事件の関係者、つまり登場人物は30人もいるので、関係者調書を完成させるだけでも、結構大変な作業だ。足を棒のよーにして（ゲームだから足は痛くならないけどね）関係者を訪れ、話を聞いているうちに、だんだんと事件の背景や人物関係が見えてくる。推理小説を読み進めていくと、ストーリーが見えてくる感じに似ている。このへんがアドベンチャーゲームのダイゴ味とゆーか面白さでもあるわけだな。

ひととおり関係者を洗ったら、一度、証言を整理してみよう。人によって証言に微妙な食い違いがあるはずだ。そのへんをつついていけばいいわけね。

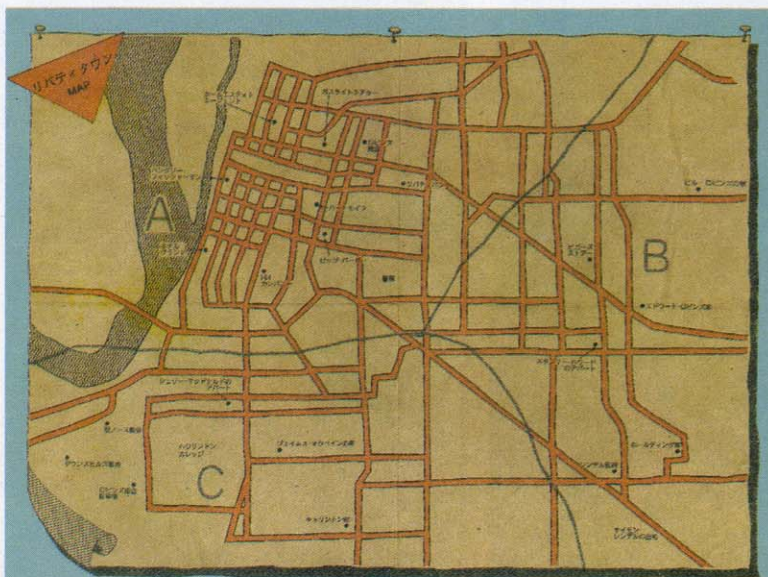
聞き込みで得た情報を集めると、あやしい人物が浮かび上がるよね。でも、これは状況証拠とゆーヤツだ。逮捕するには動かしにくい物的証拠を集めなければならない。いくら刑事といえども、他人の家を勝手にひっかきまわすことはできないね。検事に家宅捜査の令状を出してもらう必要があるのだ。そのためには、検事を納得させるだけの情報を集めておかないと、令状は出してもらえないぞ。

家宅捜査の令状が取れたら、容疑者の家を調べる。すると、いろいろな証拠品が出てくる。捜査の次の段階としては逮捕令状を取り、逮捕ということになるのだけど、容疑者を逮捕できたら、おしまいかというと、そーではない。だいたい逮捕できる人物も多いのだ。

逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで、徹底的に調べ上げよう。といっても、そう簡単には口を割ってはくれない。一度、家宅捜査令状を取った家は何度も調べてみること。思わぬ新しい証拠を発見することもある。新しい証拠が出てきたら、関係者にあたり、証言や情報を得る。つまり、捜査は聞き込み→情報集め→家宅捜査→証拠品集め→逮捕→取り調べという１本の流れではなく、その中で何回も行ったり来たりを繰り返して真犯人を追いつめていくわけ。

捜査に行き詰まったときの奥の手としては、総当たり作戦でいくことも考えられる。時間はかかるけど、重要な見落としを発見できる場合がある。コツコツと捜査を進めていけば、必ず真犯人を突き止められるはずだ。あせらずにじっくりと取り組んでほしい。

被害者 ビル・ロビンズ

⬆被害者ビル・ロビンズ。34歳。自動車販売のロビンズ商会の社長。死因は細身の刃物で背中を数ヵ所刺されたための出血多量。死亡推定時刻は午前１時頃。大学の駐車場に停めてあった車の中で発見された。商売上のことで憎んでいた人も多く。女性関係もハデだった。

⬆事件の起きたリバティタウンは、A地区、B地区、C地区と大きく３つの地区に分けられている。事件に関係のある場所はマップに表記してあり、すべての場所に行けるようになるのだ。

家宅捜査で証拠品を集めろ!

家宅捜査令状を取ると、容疑者の家を調べられるようになる。スタンリー・ハワードの家からは不審な振り込みのある通帳、ビル・ロビンズの寝室からS・Mのイニシャルが入ったイヤリング、フレッド・ロビンズの部屋からはS・M宛てのラブレター、ラルフ・キャリントンの部屋からはピストル、キャリトン家に帰っている被害者の妻、ジャネットの部屋からはビルにかけた生命保険の契約書などが見つかる。この他に何度も探さないと発見できない証拠品もあるぞ。

捜査令状をもらう!

⬆ある程度捜査が進み、容疑者が浮かび上がってきたら検事のところへ行って家宅捜査令状をもらおう。

徹底的に捜査!

⬆容疑者の部屋の中を丹念に調べると、いろいろな物が出てくる。事件の証拠品として取っておくこと。

証拠品は鑑識へまわせ!

⬆家宅捜査で見つかった証拠品は、一度、刑事部屋に戻り、鑑識課のチャーリーに調べてもらうのだ。

取り調べで犯人を追いつめろ!

ある程度、捜査が進み、証拠品がそろうと、逮捕状を取れるよーになる。逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで徹底的に調べあげるのだ。思わず、「白状したら、どーなんだ!!」と机をバンとたたきたくなるけど、そこがコマンド選択方式のつらいところ。シラを切られると、それ以上追及することができない。やはり、関係者の証言と証拠品集めが重要なわけです。

⬅関係者の証言や家宅捜査で得られた証拠品などがそろうと、容疑者に対して逮捕状を取ることができる。

事情聴取

⬅逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで取り調べを行なうわけだが、そう簡単には口を割ってくれないのだ。

要注意人物

ジャネット・ロビンズ

⬅被害者の妻だが、夫のビルとの新婚生活はうまくいっていなかったようだ。多額の生命保険もあやしい。

トニー・ホールディング

⬆A地区にあるHHカンパニーという会社の社長。最近は会社の業積も悪化して、資金繰りに困っている様子。

マニエル・バークリー

⬅ホテルグランドに宿泊しているブラジルからの旅行者。ビルと接触があるらしく、事件当夜の行動も不審。

ジョー・キャリントン

⬅A地区で不動産業を営んでいる。事件の前日、駐車場のことで被害者のビルともめていたのは事実らしい。

⬅被害者の秘書。ビルの寝室から見つかったS・Mのイヤリングは……。真犯人は女の可能性もある。

スタンリー・ハワード

⬆売れない小説家。事件当夜、被害者が立ち寄ったパブで口論をしている。被害者とは仲が悪かったようだ。

フレッド・ロビンズ

⬅被害者のビルが死んだ後は、ロビンズ商店の社長に就任。経営上のもつれという線も考えられる。

サイモン・レンデル

➡ロビンズ家の主治医だ。死体発見場から猛スピードで走り去った車と同じ青色の車を所有している。

⬆姉ジャネットの結婚には猛反対をしたらしい。家宅捜査をすると、自室から22口径のピストルが見つかる。

MSXゲーム指南

技あり一本

どりゃあ!! 元気でゲームしてるかい!!
ありゃあ!! まだまだはがきが少ないぞ。こりゃあ!! 困ったことだわい!!
MSXのゲームに関することなら、攻略法から、マップ、イラストなんかもありだ。待ってるぞ。

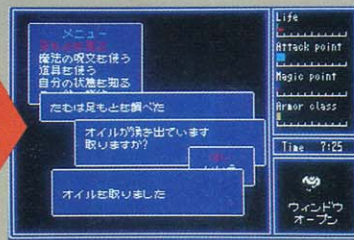
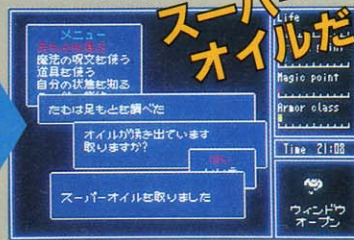
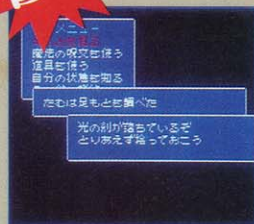
ハイドライド3

技あり 夜になってから取るとスーパーオイルになるぞ!

オイルのある場所は、Mマガの4月号にも載っていたので知っていると思うけど、その3本柱の場所へ20時以降、つまり、夜になってから行き、足元を見ると、なんとスーパーオイルが手に入るのだ。

スーパーオイルを使うと、普通のオイルを使ったときに比べて視野が1.5倍くらい広くなるぞ。

それから、ランプを使っているときに、「オイルが切れそうだ」というメッセージが表示されたら、街に帰って宿屋に泊り、一度ゲームエンドを選ぼう。そしてゲームを再開すると、新しいオイルを入れない限り、ランプは永久に点灯したままになってしまうのだ。

神奈川県　小柳卓矢

有効! ハーベルの塔の113階で光の剣を見つけたよん!

⬅ハーベルの塔の113階のエレベーターの中で足元を見る!!

⬅なんと、光の剣を見つけた。攻撃力は剣の中では最高だ!!

Mマガ5月号のマップは大変助かりました。マップを作った杉田クンがどーしても見つけることができなかった"光の剣"の在りかを教えましょう。

ハーベルの塔のエレベーターに乗り、113階まで行きます。そこで、足元を見ると、光の剣が落ちています。エレベーターの中にあったんですね。

光の剣の攻撃力は剣の中では最高の+100。怪物たちも怖がって逃げてしまう(?)くらい強力です。

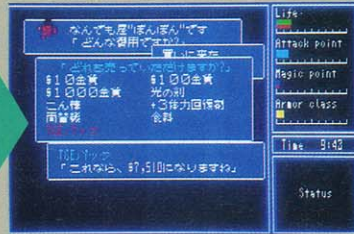
埼玉県　飯吉紀夫

有効! T&Eパックを売ると7,510ゴールドの大もうけ

ハーベルの塔の46階のどこでもいいから足元を見ると、T&Eパックが見つかる。ただし1回限り。2回以上取ろうとすると、持っているはずのT&Eパックもなくなってしまうので、あまり欲は出さないこと。

このT&Eパックを店屋で売ると、7,510ゴールドで買ってくれる。

鹿児島県　坂上圭一

⬆ハーベルの塔の46階なら、どこでもいいから、足元を見てみよう。

⬆T&Eパックを店屋で売ると、7,510ゴールドもの大金が手に入る。さすが天下のT&Eソフト。

メタルギア

一本!

隠しコマンド発見っ!

『メタルギア』の隠しコマンドを発見しちゃったよん。ゲーム中に F1 キーを押し、ポーズをかけ、ANTA WA ERAIと打ち込み、もう一度、F1 キーを押し、ゲームに戻ると、プレイヤーの階級が最高になっているのだ。

いろいろ試してみたら、他にもいくつか見つかった。まだあるかもしれないけど、見つけたら、また報告しますね。ほえほえ。

東京都　菅原和也

コマンド	効果
DS_4	プレイヤーの階級が１段階アップする
ANTA_WA_ERAI	プレイヤーの階級が最高階級になる
INTRUDER	武器数のMAXが999になる
ISOLATION	レーション数のMAXが999になる
HIRAKE_GOMA	１～８までのカードがすべてそろう

注：_はスペース

ウシャス

有効!

コナミの複合技だよ!

⬆『Ｆ１スピリット』を第２スロットに差すと、〝喜〟以外のときも必殺技が使える。

もう知っているかもしれないけど、『ウシャス』の複合技です。コナミのゲームは、MSXの第２スロットに他のゲームのカートリッジを差すと、いろんなことが起きるようです。『ウシャス』の場合も例外ではありませんでした。ただし、10倍カートリッジは使えないよ。

三重県　西田篤史

ゲーム	効果
ガリウスの迷宮	ゲームをスタートしたときに、初期のコイン数がいきなり100個から始まる
メタルギア	通常１回のダメージでバイタリティーが１減少するが、ダメージ２で１減少する
グラディウスII	ゲームオーバーになっても、F5 キーを押すことで、コンティニューができる
F1スピリット	〝喜〟以外の感情のときでも、必殺技が常に使用することができるようになる

ヘルツォーク

効果!

ひらがなメッセージだ!

『ヘルツォーク』のメッセージはすべて英語で出てくるよね。このとき、かなキーを押しておくと、ひらがなメッセージになるのだ。マニュアルにも載ってなかったよ。

千葉県　新田　進

シャロム

教育的指導

カリレオのシーンで望遠鏡をのぞきながら、〝なにかする〟のコマンドを８回実行すると、〝のぞく〟コマンドが現われて、女性の入浴シーンを見られるのだ。でへへ。

東京都　川村　隆

キミも有段者を目指せ!

タイトルのところでも書いたけど、今回からMSXのゲームのことなら、ウラ技に限らず、攻略法だろうが、マップ、イラスト、その他、何でもありとする。採用者には全員1,000円分相当の図書券を進呈。また、技の切れ味に応じて、一本(５点)、技あり(３点)、有効(２点)、効果(1点)、教育的指導(－１点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点取れば、初段とし、市販のゲームの中から好きなものを１本プレゼントしよう。得点は記録されていくので、どんどん応募をしてキミも有段者を目指してほしい!!　そのうち誌上で有段者の発表をするつもりだ。

はがきの書き方

グラディウス２
第２スロットにQバートを差す!
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↵ リターン
② ステージスキップ
NEMESIS ↵
③ 一定時間無敵
METALION ↵
と入力し、F1 でポーズを解除!
●パロディウス１本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

古い新し、関係ない。いいソフトは一生もの

RETRO-MSX

わたしの家では、ギャラクシアンは現役です。ボクん家では、けっきょく南極大冒険が今でもよく遊ばれていますう。それでいいのだ。ゲームカートリッジなんか、ほんと半永久的なもの。古い新しいだけでゲームを見ないで、遊べるか遊べないかで見るとき、RETRO-MSX!

ムーンパトロール

1985　アイレム/電波新聞社　(MSX1)

⬆タイトル画面。一応凝ってたりするので、とてもほほえましいのです。好きやわー。

これ、ゲームセンターで、ずーっとやってたなあ。シューティングとジャンプアクションの合体。地面のクレバスや地雷なんかをジャンプでかわしながら、空から飛んでくるUFOを、撃ち落とす！

6輪装甲車っていうのも、なんとはなしにおもしろいし、なぜか爆発したとき、中に乗ってる操縦者までポエンポエンと飛び出てきて、オシリをぶつけて、ああイテテ。妙っていったら失礼かもしれないけれど、なーんか記憶の底にこびりついているソフトなのだな、これは。

そういえば、ついこの間、MSXマガジン編集部のカメラマンが、中古のムーンパトロールを買ってきて、安かったーといって、喜んでおりました。パターン記憶型のアクション性だけど、今さらのようにやっても、おもしろかった、ですよ。

⬆装甲車のギクシャク(?)した6WDの動き、味があるう。

ZEXAS Limited

1985　dBソフト　(MSX1)

疑似3Dというのかな？　シューティングゲームだよ。母船のようなところから、ゲームスタート。発進じゃー。敵のキャラは、遠くからだんだん近づいてくる。点ぐらいの大きさが、ウニョウニョ動きながら、形になっていくう！　そしてフォーメーションを組んで攻撃をしかけてくるのだあ。

こちらの攻撃艇の動きがまたいいんだよねー。ひらりひらりという表現がピッタリ。そして、ピピピピとレーザー(かな？　ブラスターなのかなあ？　残念ながら、資料はないんです)を連射、1匹ものがさず、編隊を一網打尽じゃ。

⬆これが発進場面。なんとはなしに、かっこいい感じなのだ。

しかし、世の中そうはうまくいかない。3Dの感覚というか、3Dっぽい感覚になれるまでは、敵と接触してやられたり、距離感がつかめなかったりして、苦労するのだ。ここで、その苦労でこのゲームがいやになっちゃうんだったら、その時点で終わりなんだけど、そのレベルを超えて、上手になれば、長く遊べる1本になってくれるはず、だよ。

敵の動きはすこぶるよろしい。良好良好。シューティングファンのキミで、もしもこのゲームソフトを知らなかったならば、何かのチャンスに遊んでみなされい。好きな人にとっては、一生ものだあ。

⬆星も流れて、高速感。敵キャラがプヨプヨ動く。なかなかいい技術してんなあ。

⬆動きの柔らかさを重視したソフト、といえますようです。なめらかだよ、かなり。

王家の谷

1985　コナミ　(MSX1)

はっきりいって、ゲームから受けるイメージは地味。ジミー・ペイジにジミー・ヘンドリックス。こりゃ、言ってるギャグネタも、レトロでいかんわー。ごほごほ。しかし、これも、2年ぶりぐらいで引っぱり出してきて、いざ遊んでみると、遊んでしまったのだー。

コナミ得意の、というか、最近でこそアドベンチャーゲームなども手がけていらっしゃいますけどね、コナミさん。コナミ得意なジャンルのアクション。それも、飛んではねて、シューティング。その動きは、やはり今見てもいいね。

主人公のキミは、ピラミッドを転々として、最後に〇〇を手に入れるのだあ。ひとつの面をクリアーする方法は、表記上は簡単。画面の玉を全部集めて、鍵を開けて、扉の外へ出まして、ほいクリアー。しかし、むずかしいの、これが。我々の願望を阻止する要素をあげてみるならば……。

⬆階段をのぼるタイミングが、キーポイントです。

ミイラ男たち。4種いるんだけど、それぞれ、血液型がA、B、O、ABなんだって。ミイラに血液があるのかないのか知らんのだけど。それで、それぞれのミイラの動きのパターンは、その血液型の性格の通りに動くつーことなんだって。どの色のミイラが何型かは知らないんだけど。私、血液型うらないとか、弱いからねえ。こういうのって、女の子に聞いたら知ってるかもしれないので、王家の谷を女の子と遊びながら、「このミイラの血液型は何型じゃー？」とか聞きながら遊んでも、いいかもねん。

まだあるおじゃまの要素。パズル的要素。地面に、つるはしが落っこちてる。そのつるはしで、1ヵ所だけ穴がほれるんだけど、その穴をほる場所というのが、いわゆるパズルになっているわけ。上手に使わないと、玉が取れないっていう寸法なのさ。うー、むずい。でも、おもしろいよ。やはり。

⬆地面にささっている十字架のようなものは、短剣。これをミイラ男に投げ、当たると、一定時間消滅するわけ。

スカイジャガー

1985　コナミ　(MSX1)

いやあしかし、今さらのようにいうけど、シューティングゲームっていいよねえ。マニュアルなんか読まなくても、敵の弾をよけながら、スペースキーとか、トリガーボタンを連打していけば、クリアーできちゃうんだもんね。そういう単純さが、のめり込ませてくれる、という大きな強みなんだよなあ、まったく。

えーところで、このスカイジャガーは、そんなシューティングワールドの王道を行く、コナミの名作なのでありました。今、ふっとMSXでコナミということでいろいろ思い出してみると、魔城伝説もあったし、ツインビーもあったし、最近では沙羅曼蛇、パロディウスなんてなんて浮かんでくるけど、そもそもこのスカイジャガーは、コナミの縦スクロールシューティングゲームの処女作だったりするんだぜー。えーっ!?　という感じかな？　知ってた？

「自機スカイジャガー号を操って、次から次へと出てくる敵を撃破していく」。どうですか？　いーじゃありませんか、どっから聞いても純粋なシューティングしてるじゃあないですかあ。

今から思えば、このソフトって涙もの(?)のゲームなんだよなー。ホント。敵が持っているパワーチップを取れば自機がパワーアップしてくれるし、後ろのほうの面に行けば背景ももちろん変わるし、敵の攻撃パターンもそれこそいろいろあったし、ワリバシみたいなヤツが分離攻撃してきてうっとーしかったり、パタパタと鳥みたいに飛んでくるヤツとか。今もう一度思えば、やっぱ工夫してあるよ、なあ、かなり！

⬆地面がやたら赤いんだよな。関東ローム層なのかなあ。ただの赤土なのかしらーん。

今はねえ、もう売ってないかもしれないけれど、もーし売ってたりでもするならば、コナミのシューティングの源流を探るという意味でも、古いけど今ならまたちょっと新しくも感じられるスカイジャガー、買ってみてもいいんじゃないかい？　お薦めしとくよ。

⬆ボス敵の一種。そんなに強くはないぞお。

⬆パワーアップしとかないと、つらいぞ。

シューティングゲーム・コンストラクション
吉田工務店
MSX2(V-RAM128K)

自分でゲームを作ってみたい！　と思ったことのある人は多いはずだ。シューティングゲームが得意な人も、そーでない人も、プログラムを組める、組めないに関係なく、『吉田工務店』なら、誰でも自分にぴったりのシューティングゲームが作れてしまう。しかも、プレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインを思いのままにコンストラクション。今日からキミのMSX2シューティングゲームの開発マシンになってしまうのだ。

MENU

ごあいさつ
作者:吉田哲馬クン

私が『吉田工務店』の吉田哲馬だ。以前にMSXでアクションゲームを作った経験はあるけど、じつはMSX2でプログラムを組んだのは、今回が初めてなのだ。ゲームを作りたいけど、プログラムのことは、よくわからないという人たちにも、ゲーム作りのノウハウを少しでも理解してもらえるきっかけになれば、という気持ちで作りましたのココロ。

ところで、私は大阪に住んでいる大学生プログラマーだ。しかも、一人暮らしをしている身分なので、電話がない。この吉田工務店がバカスカ売れて、印税がガッポリ入ったら、電話を引こうと思っているのだ。そんなわけで、みなさん、そこんとこよろしく!

ゲームで遊ぶ

それでは、さっそく吉田工務店の説明に入ろう。吉田工務店の中には、サンプルとして、ステージ0からステージ4まで、5面分のデータが入っている。とりあえず、メニューの中から、〝ゲームであそぶ〟を選び、プレイしてみよう。

どーです? なかなかの出来栄えでしょう。どっかで見たことがあるよーな面もあるけど、吉田クンとMSX編集部が寄ってたかって、好き勝手に作成した面データだ。ま、バラエティーに富んでいるとゆーか、かなりムチャクチャな構成になっている。

ま、自分で面データや敵キャラを作る際には、役に立つと思うよ。大いに参考にしてほしい。

ステージの順序

ゲームで遊んでいて、全面をクリアーできない場合とか、特定のステージだけ遊んでみたいなんて場合は、ステージの順序をサクサクと替えれば、どのステージからでも遊ぶことができる。なんてユーザーフレンドリーな設計なんでしょ。これは、自分で作った面データをテストプレイするときなんかにも、便利な機能だよね。

ユーザーDISKの作成

吉田工務店のディスクを立ち上げると、初めにユーザーディスクを作成するか、コンストラクションまたはゲームで遊ぶかを聞いてくる。自分でコンストラクトする場合はディスクにデータが自動的に書き込まれるので、元のデータが消えてしまう。

そこで、必ず初めにバックアップを取って、以後の作業はユーザーディスクのほうを使ってほしい。立ち上げ直後の画面で、Cを押すと、ユーザーディスク作成モードに入る。あとは、メッセージに従ってオリジナルディスクと空きディスクを何回か差し替えれば、ユーザーディスクが作成されるぞ。

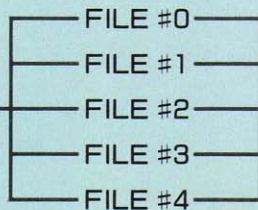
ジッコウスル モードヲ センタクシテ クダサイ。
[SPACE]:CONSTRUCTION & GAME
[C]:COPY (DISK BACK UP)
PUSH [SPACE] OR [C] KEY =
color auto goto list run

⬆この画面のとき、Cを押すとユーザーディスク作成モードになるのだ。

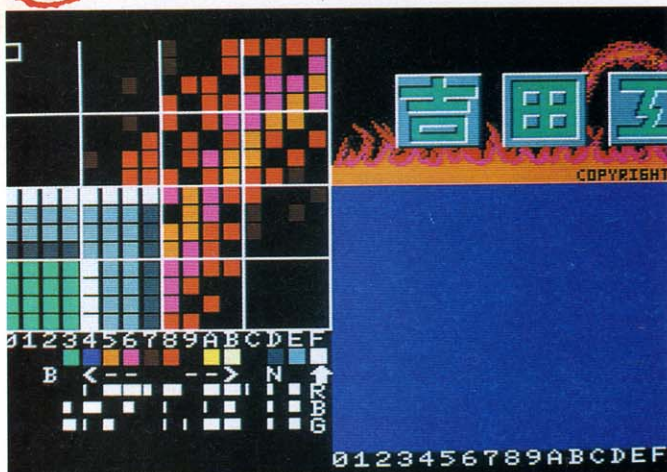
==== Costruction Program Disk Copy ====
User disk ハ Format シタ ディスク ヲ シヨウ シテ クダサイ。
A Drive ノミ デ コピー ヲ オコナイマス。
メッセージ ニ シタガッテ ディスク ヲ イレカエテ クダサイ。
Insert Master diskette for drive A:
and strike a key when ready
color auto goto list run

⬆Aドライブのみを使ってコピーするので、何回かディスクを入れ替える。

これが吉田工務店の全貌だ!

- ■ゲームで遊ぶ
- ■縦スクロールデータの作成
  - FILE #0 / FILE #1 / FILE #2 / FILE #3 / FILE #4
    - 音楽
    - スクロールのスピード
    - パレットの点滅
    - 背景キャラクターデザイン
    - 敵キャラクター作成(16×16)
    - 敵キャラクター作成(64×64)
    - マップ作成
    - キャラクター配置
    - メインメニューに戻る
- ■プレイヤーの作成
- ■タイトル画面の作成
- ■エンディング画面の作成
- ■ステージの順序

吉田工務店では、コンストラクションできる項目がたくさんある。とくに縦スクロールデータの作成は、各ステージごとにまとめられ、各データの作成を行なうようになっている。

吉田工務店は全国のTAKERU設置店で販売中です。詳しい入手方法は、125ページをご覧ください。

タイトル画面の作成

さぁて、ひととおりゲームで遊んでいると、自分のオリジナルゲームを作ってみたい、という気持ちが雨後の竹の子のように、ムクムクと頭を持ち上げてきたでしょ。それじゃ、タイトル画面から、作ってみましょうかね。ここで使用するコマンドは、右の表のとおり。@(アットマーク)を押すと右側の画面に四角いワクが表示される。カーソルキーでそのワクを移動させ、RETURNキーを押すと、その部分の拡大されたものが左の画面に表示されるのだ。絵を描くときは、すべて左の画面で作業する。カーソルキーでワクを動かし、BとNで色を選び、スペースキーで色の点を置いていくわけね。ま、そんなとこ。かっこいい、タイトルでキメてほしいな。

エンディング画面の作成

苦労は報われる

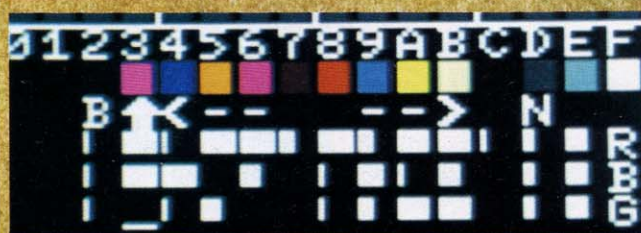
やっぱり、苦労して全ステージをクリアーしたときは、感動もののエンディング画面が出てきてほしいよね。そんなわけで、思い切り入れ込んだエンディング画面を作っちゃいましょう。ほいほい。

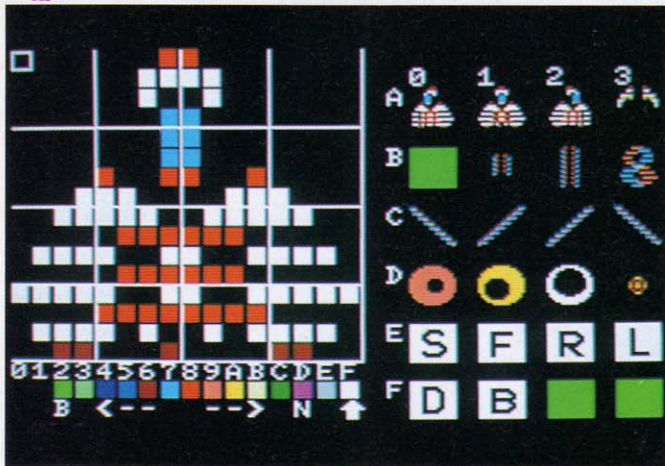
感動のエンディング

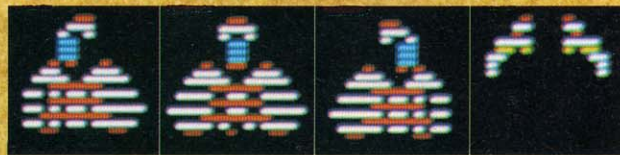
そいでもって、ここで使えるコマンドは、タイトル画面を作ったときと、まったく同じ。SELECTキーを押すと、左の写真のよーに全体の画面を見渡すことができるわけですよ。なるほどね。

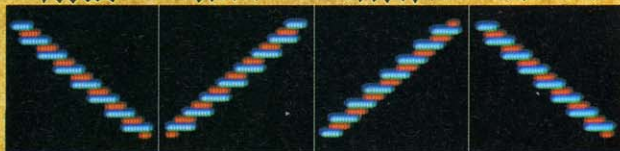
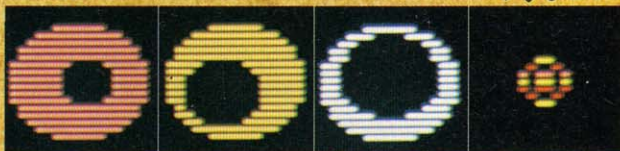
コマンド一覧表

キー	内容
ESC	メインメニューに戻る(セーブする)
BS	メインメニューに戻る(セーブしない)
SPACE	ドットをセットする
B N	カラーコードを設定する
1	キャラクターの上下を反転する
2	キャラクターの左右を反転する
3	キャラクターを上に1ドット移動する
4	キャラクターを下に1ドット移動する
5	キャラクターを左に1ドット移動する
6	キャラクターを右に1ドット移動する
7	拡大画面を同じ色で埋める
SELECT	表示画面を変更する
@	表示するキャラクターを変更する
S	コピーするキャラクターをセット
C	キャラクターをコピーする
P	カラーパレットを変更する
SPACE	パレットのセット
CTRL C	パレットの初期化

カラーパレットを変更する!

きれいなタイトル画面やエンディング画面を描こうとすると、初めから決められた16色ではものたりない。もっと微妙な色合いがほしくなる。そんなときは、カラーパレットを変更するといい。タイトル画面とエンディング画面はMSXのSCREEN5というモードを使用しているので、256色の中から、好きな色を選べちゃう。カラーパレットを変更するには、Pを押し、カーソルキーで変更する色を選ぼう。スペースキーを押すたびに、下に表示されているグラフが増減し、色が変わっていくはずだ。

プレイヤーの作成

いきなり初めから、すべての面データや敵キャラなどを作ろうとせずに、とりあえずプレイヤー機だけを自分のオリジナルデザインにして、遊んでみるのもいいかもしれない。ここで作成するプレイヤー機、弾、爆発パターン、パワーアップパーツなどのデザインは、とうぜん、全ステージで共通のものとなるので、この部分のデザインを変えるだけでもかなり雰囲気は違ったものになるはずだ。

上の写真で、3ヵ所、何もかかれていない緑色のところがあるけど、ここは未使用の部分だ。作成中のキャラクターを一時的に置いておくことはできるけれど、ゲーム中に使うことはできない。また、プレイヤー機、弾、パワーアップパーツなどが表示されている場所は決まっているので、勝手に動かすことができない。つまり、弾が描かれている場所にプレイヤー機を描いちゃダメってことなのだ。

⬇➡弾は全部で7種類あり、パワーアップパーツを取ることで変化する。

パワー アップ パーツ POWER UP PARTS

アクションゲーム、その中でもとくにシューティングゲームの場合、パワーアップパーツが欠かせないものとなっているよね。吉田工務店は、その点もぬかりはないぞ。全部で6種類のパワーアップパーツがそろっているのだ。

サンプルデータは、どの面でも見やすいということを考えて、白1色とし、各パーツの頭文字を表示することにした。もちろん、デザインするのはキミの自由だ。

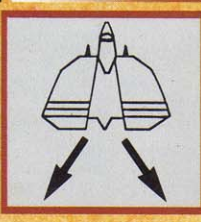
S SPEED スピード

➡なくてはならないのがスピードアップだ。取るごとに自機のスピードが速くなり、3段階に変化するのだ。

F FRONT 前方弾

➡これを取ると、通常弾のほかにななめ前方にも弾が撃てるよーになる。右前方と左前方の2段階あるぞ。

R REAR 後方弾

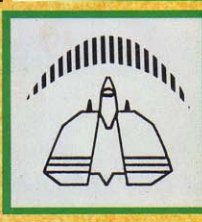
➡こちらは、ななめ後方弾。やはり、右後方と左後方に弾が撃てるよーになる。後ろから攻めてくる敵に有効。

L LEAZER レーザー

➡レーザーだ。通常弾より、高い貫通性を誇る。いわゆる硬い敵も少ない回数でやっつけられるということだ。

D DOUBLE ダブル

➡レーザーが一点に収束するのに対して、こちらは拡散する。敵にヒットする確率がそれだけ高くなるわけ。

B BARRIER バリア

➡敵の弾から身を守ってくれるバリアだ。パーツを取った回数により、バリアも3段階まで蓄積できる。

エディタの使い方

吉田工務店では、プレイヤー機や敵キャラクターを表示するのに、スプライトという機能を使っている。そのため、横1ライン上に1色しか使うことができないので、プレイヤー機をデザインするうえで、そのへんをいかにカバーするかがポイントとなりそーだ。

それでは、具体的にエディタの使い方を説明しよう。タイトル画面やエンディング画面の作成のときと、コマンドは共通部分もあるけど、このモード特有のコマンドや、同じ機能でも、一部キーの割り当てが違っているところもあるので、注意してほしい。

基本的な操作は、タイトル画面やエンディング画面の作成のときと、変わらない。まず、@キーを押すと、右の画面に白いワクが表示されるから、変更したいキャラクターのところへ、カーソルキーで合わせる。そこで、RETURNキーを押すと左の画面に、その拡大画面が表示される。SPACEキーでドットをセットし、Vでドットをリセットする。と、まぁこんな感じ。キャラクターの上下反転、左右反転、キャラクターのコピー、アニメーションなどの便利な機能もあるので、これらについては下のコラムを参考にしてね。

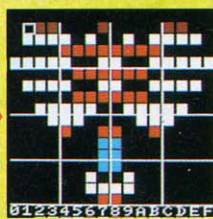
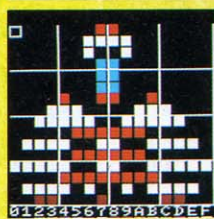
カラーコードの変更

B ⟵ N

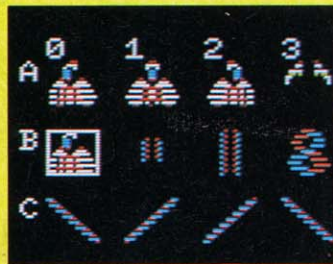
ドットの色を選ぶのは、BとNを使う。Bを押すと左へ、Nを押すと右へ矢印が動くので、矢印を使用する色に合わせよう。

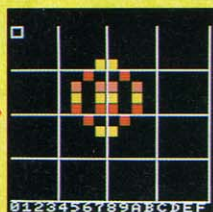
コマンド一覧表

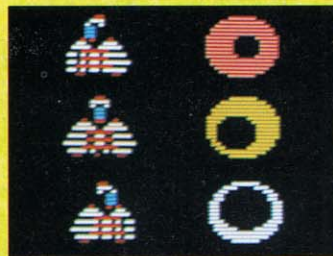
キー	機能
ESC	メインメニューに戻る(セーブする)
BS	メインメニューに戻る(セーブしない)
SPACE	ドットをセットする
B ↔ N	カラーコードを設定する
1	拡大画面をクリアーする
2	拡大画面を同じ色で埋める
3	キャラクターの上下を反転する
4	キャラクターの左右を反転する
5	キャラクターを上に1ドット移動する
6	キャラクターを下に1ドット移動する
7	キャラクターを左に1ドット移動する
8	キャラクターを右に1ドット移動する
A	アニメーション RETURN で解除
SELECT	表示画面を変更する
@	表示するキャラクターを変更する
S	コピーするキャラクターをセット
C	キャラクターをコピーする

3 4 上下反転 左右反転

3を押すとキャラクターの上下が反転する。また、4を押すと左右が反転する。右向きのキャラクターも一発で左向きになっちゃうわけ。

C コピー

キャラクターを思いの場所にコピー

これはキャラクターをそっくりそのまま違う場所にコピーする機能だ。@を押し、ワクをコピーしたいキャラクターに合わせ、Sを押してセットする。続けて今度は、移動させたい場所にワクを合わせCを押すとコピーが完了する。

5 6 7 8 キャラクターの移動

真ん中に描いたつもりが、ちょっとズレちゃったなんてことはよくあること。そんなときは、上下左右どの方向にも1ドットずつ動かせる。

A アニメーション

作ったその場でアニメーション!

Aを押すと、画面の左下に自分の作ったプレイヤー機と爆発パターンが表示され、アニメーションする。作ったその場で自分のキャラクターがスムーズに動くかどうかをテストできるってわけね。抜けるときはRETURNキーを押す。

縦 スクロールデータの作成

プレイヤー機のデザインが決まったら、次は、敵キャラクターたちの番だ。ドラマなんかでも、そーだが、主人公を窮地に追い込む、いかにユニークな敵役が出てくるかで、そのドラマの面白さが決まってしまうといっても過言ではない。

メインメニューで、縦スクロールデータの作成を選ぶと、FILE#0から、#4まで、5つのファイルの中から選択する画面になる。敵キャラやマップなどのデータはすべて、ステージごとにまとめて管理されているのだ。つまり、ステージごとに、まったく違った敵キャラたちを設定できるわけね。

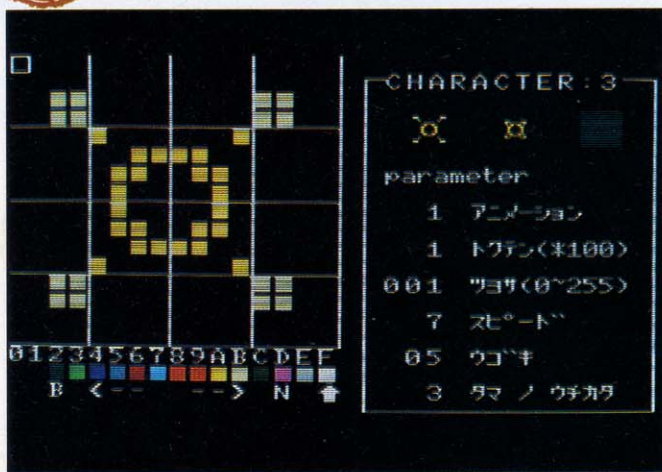
どれかひとつのファイルを選ぶと、またまたメニューが表示される。いろいろな項目があるけれど、ザコ・キャラから作ってみよう！

FILE #0～4

敵キャラとマップデータなどは、ステージごとにまとめられている。敵キャラなどのエディットを終了すると、再び、この画面に戻り、セーブするファイルを聞いてくる。

BGMの選択など

音楽(BGM)はボス・キャラの音楽を除き、4種類の中から選べる。スクロールスピードは0が通常、1が高速モードの2種類。スプライトの点滅は、123ページで説明する。

敵 キャラクター(16×16)の作成

まず、敵キャラクター(16×16ドット)の作成を選ぶ。敵キャラクターの作成の要領はプレイヤー作成のときと同じなので問題はないはず。ひとつ増えている機能はPというコマンドだ。これは、敵キャラの動きや強さなどパラメータを細かく設定できるコマンドだ。

敵キャラはボス・キャラを除いて、1ステージの中に10種類作ることができる。また、それぞれのキャラクターには、3パターンのアニメーションを持たせることが可能で、パラメータで動く順番を指定することもできる。

作成中にコマンドがわからなくなったら、とにかくHキーを押して助けを求めよう。コマンド一覧表のヘルプメッセージが表示されるぞ。これは、敵キャラクター作成モードに限らず、他の作成モードでも使える。大変便利な機能なので、これだけは覚えておこうね。

コマンド一覧表

キー	機能
ESC	メインメニューに戻る
SPACE	ドットをセットする
V	ドットをリセットする
B↔N	カラーコードを設定する
1	拡大画面をクリアーする
2	拡大画面を同じ色で埋める
3	キャラクターの上下を反転する
4	キャラクターの左右を反転する
5	キャラクターを上に1ドット移動する
6	キャラクターを下に1ドット移動する
7	キャラクターを左に1ドット移動する
8	キャラクターを右に1ドット移動する
P	パラメータモード RETURN で解除
A	アニメーション RETURN で解除
SELECT	表示画面を変更する
@	表示するキャラクターを変更する
S	コピーするキャラクターをセット
C	キャラクターをコピーする

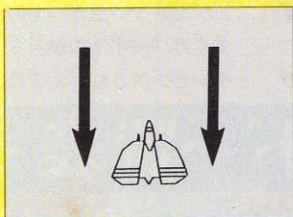
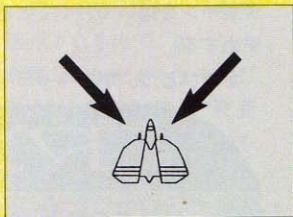
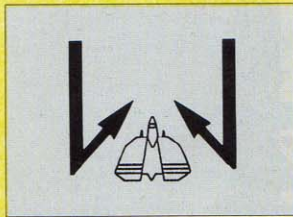
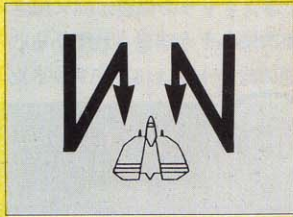
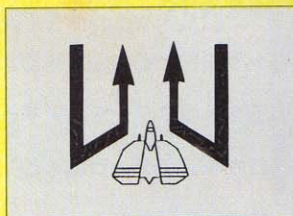
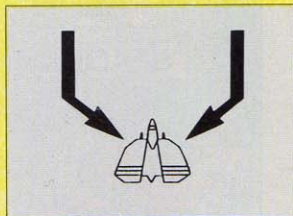
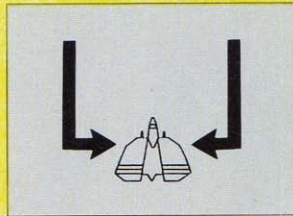
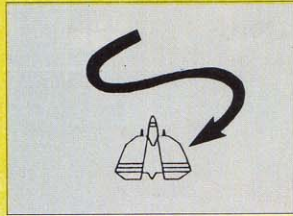
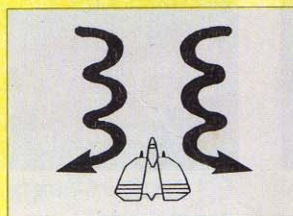
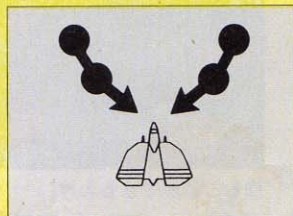
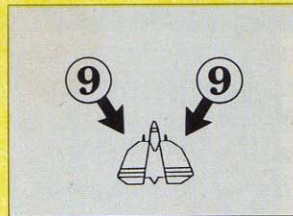
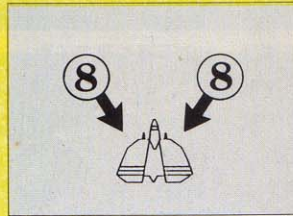
敵のパラメータを設定する

敵キャラのデザインが決まったら、敵の動きや強さなどのパラメータを設定しよう。Pを押すとパラメータ設定モードに入る。

アクションゲーム、とくにシューティングゲームの場合、難易度の設定は頭を悩ますところ。人によってテクニックはまちまちだから、ある人には、ちょうどよい難易度であっても、別の人には難しすぎたり、逆に簡単すぎてつまらないってことにもなりかねない。

吉田工務店なら、パラメータをちょっといじくるだけで、すぐに自分にあった難易度に設定することができるわけだ。うれしいね。

パラメータ	説明
アニメーション	1 登録されているキャラクターの一番左のみを表示する。 2 左→中央→左の順に繰り返してアニメーションする。 3 左→中央→右の順に繰り返してアニメーションする。
得点 0〜9	敵キャラクターを倒したときの得点(設定した数×100点)を決める。
強さ 0〜255	1なら1発、255なら255発で倒すことができる。0は破壊不能だ。
スピード 0〜7	敵キャラクターの動くスピードを設定する。数字が大きいほど速い。
動き 0〜11	敵の動きは全部で12パターンあり、その中から選んで設定するのだ。
弾の撃ち方 0〜5	敵キャラの弾の撃ち方を設定する。0はまったく弾を撃たない。1は一定間隔で弾を撃つ。2は1よりも速い間隔で弾を撃つ。3〜5は不規則に弾を撃ち、数字が大きいほど、弾の撃ち方が激しくなる。

敵の動きを設定する

0 キャラクター配置で決めた場所から、出現と同時にまっすぐに下へ向かって進んでくる。

1 設定した敵キャラが画面内に出現すると同時にプレイヤー機に向かって進んでくる。

2 一度、画面の下方に向かって進んだ後、ななめ方向に向かって逆戻りをしてくるのだ。

3 2の動き方で逆戻りをして、さらに、そこからもう一度画面の下方に向かって進む。

4 まっすぐに画面の下方に進んだ後、ななめ方向に戻り、そこから、まっすぐ上に戻る。

5 まっすぐ画面の下方に進んだ後、プレイヤー機の方向に向きを変え、進んでくるのだ。

6 まっすぐ画面の下方に進み、プレイヤー機とY座標が一致したら、横に移動してくる。

7 出現と同時に、大きく弧を描いて、蛇行しながら、画面下方に向かって進んでくる。

8 ぴょんぴょん跳ねるような動きで、進んでくる。画面の右か左端に配置しておくとよい。

9 プレイヤー機の方向に少し動いては止まる、また動くを繰り返しながら、近づいてくる。

10 画面下方に進みながら、一定間隔で9番の動きをする敵キャラクターを発射してくる。

11 10番の動きより、速い一定間隔で、8番の敵キャラクターを発射しながら移動してくる。

ボスキャラ(64×64)の作成

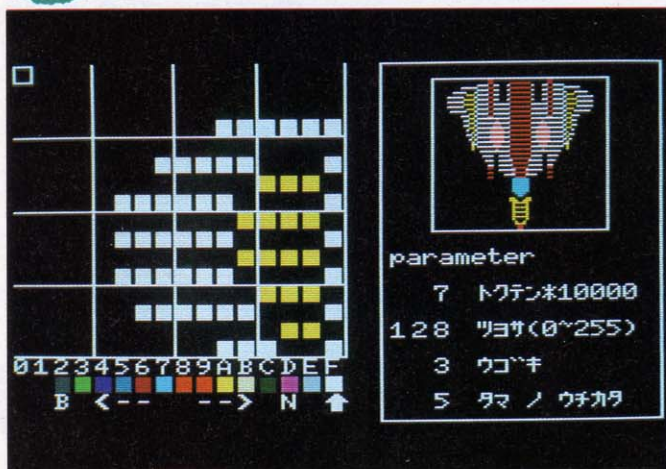
ボスキャラの動き

ボスキャラのパラメータの設定だ。ボスキャラをやっつけたときの得点、強さ(数字が大きいほど硬い)、弾の撃ち方などを決める。動きは下の4種類の中から選ぶ。

0 ⬅0を指定すると画面のまん中でじっと動かないボスキャラだ。

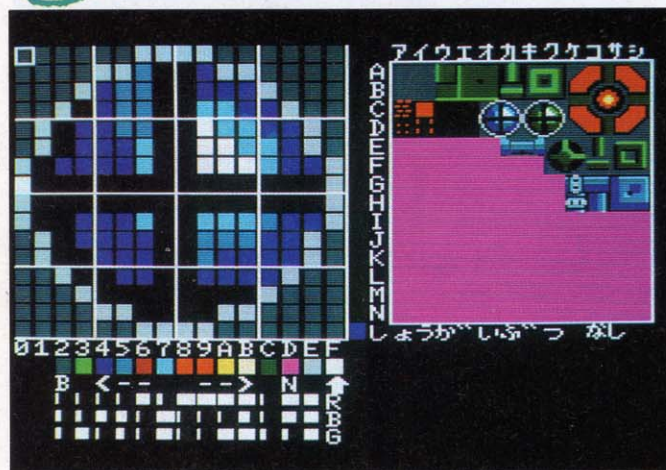
1 ⬅1は画面の左右に一定の速さで行ったり、来たりするタイプ。

2 ➡2を選ぶとボスキャラは弧を描くように左右へ移動するのだ。

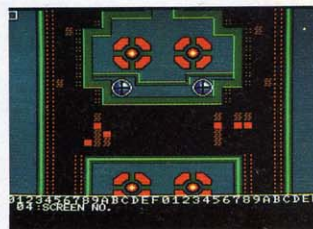
3 ➡3の動きがいちばん激しく、画面上を動きまわって攻撃する。

ステージの最後には例によってボスキャラが登場する。まぁ、腐ってもボスキャラというぐらいで、他の敵キャラと、同一にはできない。ボスキャラの作成は64×64ドットのモードが用意されている。普通の敵キャラは16×16ドットだから、なんと、ボスキャラの大きさは縦4倍、横4倍。つまり、16倍の大きさということになる。さすが、ボスキャラなのだ。

でもって、これだけの大きさとなると、画面をいくつかに分割してエディットすることになる。あらかじめ、ボスキャラのかたちをちゃんと決めておかないと、なかなか思い通りのデザインを作ることが難しい。何事も下準備が肝心。前もって、方眼紙などに、全体のデザインを描いておくことをおすすめする。

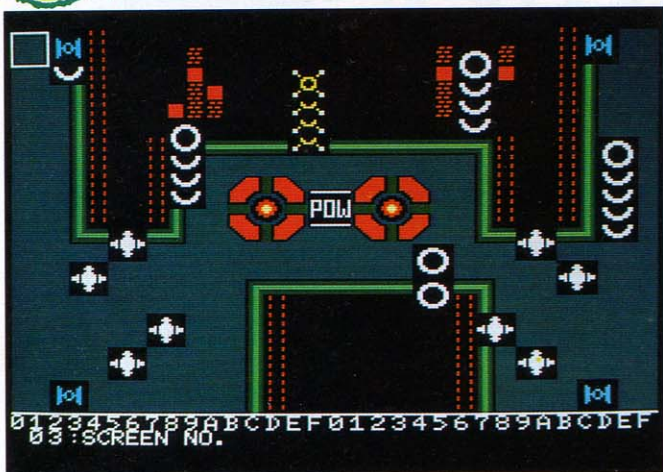
もうひとつ、ボスキャラをデザインする上で考えておかなければならないことは、プレイヤー機や敵キャラのときと同じように、スプライトを使って表示するため、横1ラインごとに1色しか使うことができない点だ。そのへんをうまくカバーするのが、キミのデザインセンスともいえるね。

マップデータの作成

まずは、上の写真を見てくれ。マップは初めに、このよーなマップを構成するパーツをエディットすることから始まる。パレットを変更すれば、256色の中から、好きな16色を選んで使えるので、かなりキレイな画面を作ることができるぞ。そして、パーツが完成したら、このパーツをマップ上に置いていくわけ。右側にある画面いっぱいまで、パーツを作ることができるけど、少ないパーツでも、組み合わせを考えれば、変化に富んだマップを作ることも可能だ。

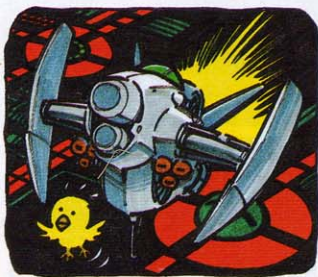
また、パーツには障害物かどうかの設定もすることができる。つまり、プレイヤー機がぶつかったら、やられちゃうようなパーツも作ることができるわけ。

パーツをエディットするときのコマンドは、これまでと共通する部分が多いので、ここで使う特別なコマンドだけを上に書いておいた。それと、パーツを選んだり、置いたりするときのワク(カーソル)の大きさは8×8ドットと16×16ドットの2種類を状況に合わせて選ぶことができるよ。

コマンド一覧表

キー	機能
ESC	メニュー画面に戻る
INS	マップ画面をスクロールアップする
DEL	マップ画面をスクロールダウンする
SPACE	選んだキャラクターをセットする
@	選んでいるキャラクターを変更する
CTRL + C	画面を同じキャラクターで埋める
SELECT	カーソルサイズを変更する

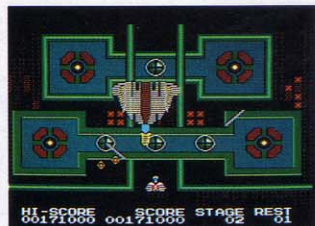
キャラクター配置

ここでは作成したマップ上に敵キャラを配置していく作業をする。作業なんて書くと、つまらなそうだけど、じっさいにでき上がったときのゲームを頭の中に想像しながら、「ここには、この敵キャラを登場させせよう」とか、「ここのパワーアップパーツを取りにくくするために、この敵キャラを配置しよう」とか、いろいろ悩める、じつに楽しい作業なのだ。

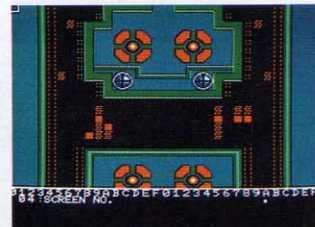
ここまで来れば、もう完成は目の前、あせらずにじっくり取り組もう。ま、じっさいにゲームをしてみて、敵キャラ出現のバランスが悪いようだったら、何度でも気に入るまで手直しすることができるから、難しく考えることはないけどね。また、敵キャラの強さなんかもゲームが完成した時点で、もう一度、検討してみよう。

メニューで、キャラクター配置を選ぶと、作成したマップが表示される。そこで、SELECT キーを押すと、画面が切り替わって敵キャラが表示されるので、カーソルキーで配置したい敵キャラを選び、RETURN キーを押す。マップ画面に戻って、カーソルキーで場所を選び、SPACE キーを押すと、選んだ敵キャラがマップ上にセットされるというわけだ。

パレットの点滅

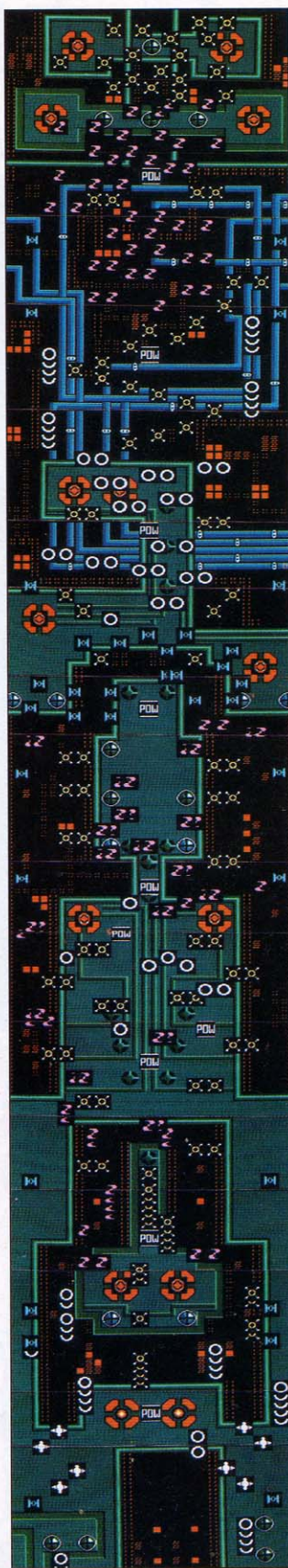
右に掲載している〝例のドッグ面〞では、赤い部分がボアーッ、ボアーッと点滅するようになっていてカッコいいのだ。これは、どーやるのかというと、メニューの〝パレットの点滅〞で設定する。

このパレットの点滅の設定の仕方がちょっと、ややこしい。点滅を行なえるパレット番号は＃2～＃14までで、エディット画面のとき色の上に番号がふってあるよね。その左端の黒い色（0と1）、いちばん右端の白色（F）は点滅させることができない。

その他の色は、(点滅させたい色の番号－2)×3＋(Rを点滅＝1、Bを点滅＝2、Gを点滅＝3)の式で求める。例のドッグ面の場合は、(9－2)×3＋1＝22ということになる。いろいろ試してみてくれ。

例のドッグ面

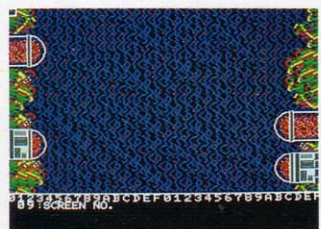
マップと敵キャラ配置の例として、〝例のドッグ面〞を紹介しよう。ドッグ面といっても、敵キャラで犬が登場するわけではない。パレットの点滅のところでも書いたけど、ボアーッ、ボアーッと点滅する赤い光が、いかにもそれっぽい雰囲気をだしている。この面は吉田クンのオリジナル。さすがに作者だけあって、誰よりも吉田工務店を使いこなしていると言えよう。また、少ない背景キャラでうまくマップを構成している点も見逃すことができない。

⬆これがマップの作成の画面。背景キャラを組み合わせると、いろいろ作れる。

⬆マップ画面に敵キャラを配置したところ。どこから出現させるのも思いのまま。

⬆じっさいにゲームをすると、こんな感じで設定した敵キャラが出現してくる。

よくアール・タイプ

カプセルに入った脳ミソのよーな物体Xと、生い茂るシダ類を思わせる植物、気色悪い敵キャラたち……と、まぁ、よくアール・タイプだと言えよう。

この面の脳ミソ状のカプセルやシダ類植物は障害物として設定されているので、プレイヤー機が当たると、やられてしまう。

ステージの最後、ボスキャラが登場してくるシーンでは、ボスキャラの動きを計算して、障害物の背景キャラを配置してあるという芸の細かいところを見せている。

⬆背景の網の目状のものを、CTRL＋Cで画面全体に埋めてから描くと楽ちんだ。

⬆ぴょんぴょんと跳ねてくる8番の動きの敵キャラがこの面の雰囲気にピッタシ。

⬆クラゲみたいな敵キャラに注目。敵キャラを発射する敵キャラも設定が可能だ。

RPGカレー味

吉田工務店を使って、このよーなRPG的な画面を作ることも可能だ。全ステージをこんな感じのゲームにするなら、プレイヤーを人間のかたちにする手も考えられる。

ここで注目してほしいのは、地上の背景キャラとして描いているモアイ像の上に口だけの敵キャラを重ねて配置してあること。こーするとモアイの口から弾を撃ってくるよーに見える。そして、ここを攻撃すれば、口がなくなり、弾も撃ってこなくなるという寸法だ。このへんがカレー味たるゆえんか。

⬆マップだけを見ると、ホントにRPGの画面のよーに見えるでしょ。ほえほえ。

⬆これが敵キャラを配置したところ。それにしても手のよーなキャラは何なの？

⬆うほほっ。手から「オラオラ……」と連発してくる。こりゃーあ、まいったね。

シューティングゲーム・コンストラクション

吉田工務店はTAKERUで販売中!

全国130店舗

吉田工務店

- MSX2(V-RAM128K)
- 3.5インチ2DD
- 価格 3,500円

今月の特集で紹介したシューティングゲーム。コンストラクション、『吉田工務店』は、全国130店舗のTAKERU設置店でお買い求めください。TAKERUというのは、パソコンソフトの自動販売機とも言えるもので、TAKERUの画面に表示されるメニューに従って、希望のソフトを選べば、どなたでも簡単な操作で買い求めることができます。TAKERU設置店については、ブラザー工業株式会社の本誌広告(55ページ)に設置店リストが掲載されていますので、そちらを参照してください。お近くのTAKERU設置店を知ることができます。なお、TAKERUについてのお問い合わせはMSXマガジン編集部では、お受けできません。下記のブラザー工業株式会社へ直接お問い合わせください。

TAKERUについてのお問い合わせ先

ブラザー工業株式会社
〒460 名古屋市中区大須3-46-15
☎052-263-5895

ごめんなさい

アドベンチャーツクールに組み込まれているグラフィックエディタのScreen8からScreen5へグラフィックデータを変換するプログラムに誤りがありました。ごめんなさい。

お手数ですが下記の要領で変更してください。まず、ディスクから変換プログラムを読み込みます。

LOAD "GCNV. BAS" RETURN

続いて480行から500行までを削除。

DELETE 480-500 RETURN

その後、下記のリストを打ち込んでください。打ち込みが終了したら、ディスクにセーブします。

SAVE "GCNV. BAS" RETURN

なお、5月18日以降にTAKERUで販売中のアドベンチャーツクールは正常に動作します。

```
30 DIM C(15),Z(11):DEFFNR(X)=X¥100:DEFFNG(X)=(X¥10)MOD10
:DEFFNB(X)=XMOD10
120 COLOR=(I,FNR(C(I)),FNG(C(I)),FNB(C(I))):NEXT
122 J=1:FORI=0TO11:Z(I)=J*16+FNR(C(J))+(FNG(C(J))*16+FNB
(C(J)))*256
124 J=J+1:IF(J=7)OR(J=8)THEN124
126 NEXT:RETURN
480 F1$=F2$+".RGB":CLOSE:COPY Z TO F1$:GOTO70
```

キミたちの力作を待つ!

MSXマガジン編集部では、吉田工務店で作成したキミのオリジナルゲームを大募集しちゃうぞ。それぞれにアイデアを凝らした楽しいゲームを応募してくれ。応募してくれた作品の中から、とくに優秀なものは、MSXマガジン誌上で発表し、吉田工務店データ集としてTAKERUで販売! ということになるかもしれないぞ。そーなったら、キミもあこがれのゲームデザイナーというわけ。

宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
「吉田工務店」係

使って さわって 覚えちゃえ! 日本語MSX-DOS2

なんでもコーナー

先月号でちらっとお届けした日本語MSX-DOS2。概略をとり急ぎ紹介しただけなので、何が何だかわからなかった人も多いんじゃないかな。そこで今月からはジックリと腰をすえて、DOS2の秘密の部分をあなただけにそっと、お送りしますわん。まずはファイルとディレクトリのお話。ちょっと難しいけど気合を入れて読むんだよ。

まずはファイルが何かを覚えちゃえ

コンピュータ関係の本を読んでいると、よく耳にする言葉に「ファイル」っていうのがあるよね。書類やノートの切れ端を、関連あるものごとにひとつにまとめたものとか、そうした行為自体を指す言葉なわけだけど、時代の最先端をいくコンピュータではどうも違うものらしい。ではハイテクに身をかためたファイルとは何か？モニターに顔をすり寄せて、MSXにお伺いをたててみよう。

さて、もっとも簡単にファイルを定義するなら、「Disk-BASICのfilesコマンドで表示されるもの」ってことになるかな。みんなわかったよね。んじゃ、この記事はもう終わりに……てな具合にはいかないか。まだページが大量にあまっているので、実際にドライブにディスクを入れて、ファイルの一覧を表示してみよう。どう、なんか出てきた？　英文字表記の名前が、画面にズラズラ表示されたら大正解。このひとつひとつが、ファイルというわけだ。

それじゃ次に、こうしたファイルの中身を解剖しちゃおう。「いやがるファイルを無理やりに」ってこともできないから（理性が邪魔するんじゃなくて、物理的にできないんだけどさ）、無意識にしろ自分でファイルを作ったときのことを思い出してみよう。例えば、雑誌とかに載ったプログラムを苦労して打ち込んだ後は、ディスクにセーブしておくよね。なんと、こうしてセーブされたプログラムも、立派なファイルというわけ。どうビックリしたかな？

同じように、マシン語のプログラムをbsaveしたものもファイルの仲間。それぞれ関連あるもの（つまりひとつのプログラム）に名前（ファイルネーム）をつけて、ディスクに記録（セーブ）したものがファイルというわけ。なんとなく仰仰しいけど、一般にいうファイルと同じことみたいね。

たった1文字でも立派なファイルなんだ!

Disk-BASICで作れるファイルといったら、BASICプログラムやマシン語プログラムの入ったプログラムファイル。save命令やbsave命令で作れることは知ってるよね。メモリをいっぱいまで使った、複雑なゲームのプログラムも、下の例のような「コンニチハ！」と表示するだけのほんの短いプログラムも、どちらも立派なプログラムファイルというわけだ。

MSXの場合、ファイル名としてつけられるのは半角8文字までで、通常は英文字が使われている。ただこれだけでは不便なので、そのプログラムがどんな素性のものかを示す、拡張子というものをつけることも可能だ。bas（BASICの略）とかbin（バイナリー、つまり2進数の略）とかが一般的だけど、エライでもゲンキでも可。でも自分でわかるようにしておこうね。

この他にも、MSX-Writeなどを使って文書を作った場合、一般にテキストファイルなんて呼ばれるものが作られる。下に例を挙げたのがそれで、test. txtというファイルの中には、文字の情報が詰まっているんだ。余談になるけど、その下にあるtest. ctlというファイルは、テキストファイルに記録された文書が何文字詰めで書かれているかとか、印字する際の書式設定（つまり左右の余白は何ミリで、1ページに何行印字するかなど）を記録したもの。コントロールファイルなどと呼ばれ、テキストファイルとともに、MSX-Writeでは2つ1組として扱われる。

BASICプログラムのファイル

```
10 PRINT"ｺﾝﾆﾁﾊ!"
20 END
```

MSX-Writeで作成したファイル

```
TEST     TXT     128 88-04-21   2:07a
TEST     CTL     128 88-04-21   2:07a
```

それではいよいよディレクトリね

さて、ファイルというものがなんとなくわかったところで、次はMSX-DOSにはつきもののディレクトリのお話（ちなみに英語の辞書でこの単語を調べると〝住所録〟なんて訳が載ってるよ）。でも困ったことに、今までのMSX-DOSではディレクトリとファイルの明確な区別がない。つまりディレクトリ＝ファイルと考えても間違いじゃないわけだ（けっこういい加減なんだね）。だから、Disk-BASICでファイルを調べるfilesコマンドがDOSになってdir（ディレクトリの略）になったと、とりあえず覚えておきましょう。

そんなdirコマンドを実行したのが右の図。filesコマンドと多少違うのは、ファイル名の後になにやらイロイロと数字が並んでいることかな。これらはそれぞれ、ファイルの大きさ（単位はバイト）や作成日時を示したもの。まあ、興味がなければ無視してもいいけど、DOSが偉いというひとつの実例ではありますな。

そして最後は階層化ディレクトリ

MSX-DOSではあいまいだったファイルとディレクトリの区別も、DOS2になるとかなり明確になってくる（いや〜、良かった良かった。さすが新製品！）。前に書いた住所録という言葉どおり、1枚のディスクに大量に記録されたファイルに、それぞれ住所を割り当てるのがディレクトリというわけ。

たとえばディスクの中に南青山ってディレクトリがあって、その中の6丁目というサブディレクトリ（下っ端のディレクトリだからサブディレクトリと呼ばれている）には、大仁堂ビルっていうサブディレクトリがある。そしてその下には3階ってサブディレクトリがあって、その中にMマガ編集部というファイルが、記録されているという具合。仮にアスキー編集部というファイルを探そうと思ったら、南青山→6丁目→大仁堂ビル→4階って順番にディレクトリ（つまり住所）をたどっていけば見つかるはずだ。余談だけど、こんな具合にディレクトリが積み重なっているので、階層化ディレクトリという用語が生まれたわけだね。

今月のDOS2最新情報だよ!

5月に東京で開催されたマイクロコンピュータショウ'88や、第66回ビジネスショウは見に行ったかな？　日本語MSX-DOS2の試作品が、しっかりと動いていたはずだ。見損なってしまった人は、次にこうしたショウが開催されるときは、しっかりとチェックしておこう。ソフトやハードを問わず、コンピュータ関係の新製品は、こうしたショウの場でデビューすることが非常に多いんだ。

さて、残念ながらショウの会場まで行けなかった人のために、今月のDOS2最新情報。いよいよパッケージの内容が決定したぞ。まずはRAM128キロバイトを搭載したDOS2のROMカートリッジ（これにより、すべてのMSX2マシンでDOS2が動くことになる）。それに1DDのシステムディスク（2DDのドライブでも読み書き可能）と、250ページ程度のマニュアルが付属する。これはMSX2テクニカルハンドブックに相当するレベルのもので、マニア層にも十分納得がいくものになるはずだ。気になる価格は34,800円、7月末の発売だ。

ディレクトリ情報の見方だよ

ファイル名　ファイルの大きさ　ファイルを作った時刻

```
MSXDOS  SYS  2432 85-08-23  9:29p
```

拡張子　ファイルを作った日付

MSX-DOSのディレクトリ

```
A>dir
MSXDOS   SYS    2432 85-08-23   9:29p
COMMAND  COM    6656 85-09-02  10:10p
       2 files   352256 bytes free
```

DOSを起動した状態でdirと入力すると、ご覧のようにファイルの一覧が表示される。作成時刻が朝の9時とか10時だから、プログラマーは徹夜明けだな、なんて余分なことも予想がついてしまうというわけ。「ほんとMSX-DOSって偉大だな〜」なんて、変なとこで感動してないで、もっと勉強しなくちゃ、と、自己反省。

日本語MSX-DOS2のディレクトリ

```
A>dir
 ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語DOS2
 ディレクトリ A:¥

MSXDOS   SYS      4480 88-03-30  9:57a
COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
REBOOT   BAT        79 88-03-28  1:17p
AUTOEXEC BAT       124 88-03-29  6:39p
UTILS          <dir>   88-04-21  4:56p
 19Kバイトが5個のファイルで使用中
 653Kバイトが使用可能
```

上のメッセージでは5個のファイルってことになっているけど、正確には4個のファイルと、1つのディレクトリってことになる。UTILS<dir>というディレクトリの中に、いくつかのファイルが収められているわけ。ボリューム名というのは、それぞれのディスクを区別するためにつけられた名前で、「ホエホエ」でもいいんだよ。

MSXマガジン スタッフ大募集

PRO

MSXマガジンで働いてみよう！各職種経験者の方々、すぐにご連絡ください。高給優遇するつもりはあります!?

いろいろやりたい！ でも人間がいないの

この雑誌上で、いろいろいっぱいやりたいことは、海岸のフジツボのようにあるのです。しかしそれには、頭脳と技術が必要なのです。ということで、即戦力大募集です。これからご紹介する職種においての経験者の方で、よーしMマガで働いてみてやるか!? という方がいらっしゃいましたら、いっしょに働いてみましょうよ。ねえ。それでいっしょに、とてつもないことやりませんか、MSXを使って。ご連絡ください。たのもしい同志を求めているのです。さあ飛び込んでいらっしゃーい。

募集1 編集者

➡企画を出し、構成を考える編集者。やりがいだけはある。

編集者と呼ばれる人がいないと、本や雑誌は出ないのだ。ということは、編集者ってエライのかな？ と思いきや、その内容はバカっぽい人が多くて、とても楽しい。楽しい編集者の方お待ちしています。

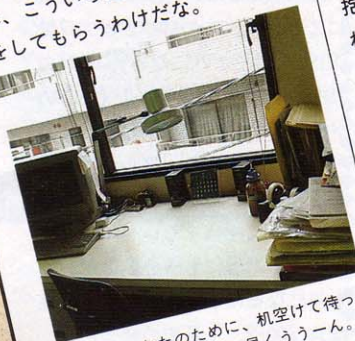
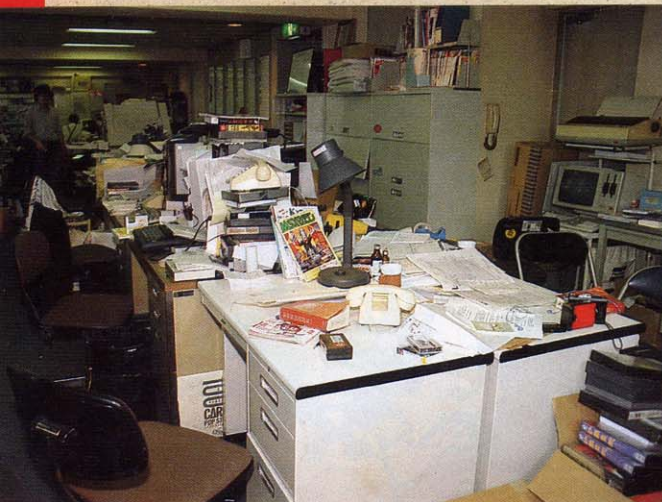
わたしゲームできないもので……と、尻ごみする方もいらっしゃいますが、私たちは声を大にしていいたい。「そんなもん、関係ありませーんのですよ！」。ゲームがまるっきりキライというと、この手の雑誌には不向きかもしれませんが、興味はとてもある、あるいはゲーム大好き、パソコン大好きという方なら、それだけでいいのですよ。ですから、編集経験ということでも「お固い本でしたから……」と、ひっこみ思案するなんてもったいない。行動力のある人なら、それだけで十分メシが喰えまっせー。

こういう企画をしてみたい、こういうプログラムを企画したいというような企画屋さんも募集します。ま、話を聞くぐらい聞いてもソンはないでしょ？ ね？

⬆編集者は時になんでもする。イラストなんか描いちゃう人も……。

募集2 デザイナー

デザイナーさんの仕事というのは、こういったページのデザインをしてもらうわけだな。

デザイナーやりたーいという方、美大のデザイン科は卒業したんだけどどうしよーかなあという方、いらっしゃいませ。色校も見られますよなんて方なんかいらっしゃったら、抱きついてほおずりしちゃうかもね(先方が女性に限る)。MSXマガジン専属ということでなくても、なんなら結構ザンス、さいザンス。事務所単位のご応募も歓迎しておりまして、へえ、編集部の所在地は、東京都港区南青山、やったじゃん、カッコイイじゃんということで、このあたりをデッカイ紙袋を持って歩いてみませんか？

⬆ほら、あなたのために、机空けて待ってるんですから。早く、早くううーん。

募集3
プログラマー

⬇ここがマシンルーム。ちとキタナイが。

パソコンには、ソフトが必要。ということはソフトを作んなきゃならないわけだけど、それを作るのがプログラマーさんと。Mマガではこのところ、どデカイ、100何十キロバイトなんていうプログラムを紹介してきているわけですが、まあご存じのとおり、そんなもの1日2日でできるわけはない。3ヵ月も4ヵ月も半年もかかるわけですね。それで、プログラマーさんは何人いても多すぎるということはないっと。

Z80がバリバリの方、アセンブラがバリバリの方、うーん3歩下がって、BASICオンリーの方でもアイデアがある方なら結構。ショートプログラムのコーナーがありますからね。お仕事、いくらでもございます。

また、ドット絵屋さんも、募集しておりまーす。きれいな絵じゃないとつまんないもんねえ。ゲームに限らず、CGあるいはイラスト、というジャンルにまで広げて考えていただいて、絵描いてみよう！　あるいは描いてます！　という方々、どんどん、今までの作品を持ち込んでください。拝見させていただきますです、はい。

すぐ履歴書をどうぞお送りくださいませ

履歴書にご希望職種をお書きのうえ、下記住所までお送りください。折り返し、電話でご連絡させていただき、面接その他の日程を決めましょうではないですか。

もちろん、応募の秘密は厳守いたします。

もしも、早急に連絡を取りたいとおっしゃる(すばらしい)方がいらっしゃいますれば、編集部直通電話、東京☎03-486-4505、担当加川まで、お電話ください。お待ちしております。

募集4
筆者

筆者。ふでものと読んではならない。あー、つまらなこと書いちゃったなあ、ぷーぷー、熊のプーさん、かわいいなあ——と、こういうような(どんなじゃ!?)原稿を書いてくださるライターさん、お仕事いたしましょう。実は、この原稿が書ける人というのが、最も必要だなとされておりましてですね、お願いしたいんですよね。トラバーユして、こっちきませんか、そこのあなた。原稿かかえ込みすぎちゃって、パンクしているバカが若干名おりますので、ぜひ、ライターさん、おいでください。しかし、やはり筆者さんということになりますと、ゲームのことをある程度ご存じの方ではないと、ということになってしまうと思うのでありますが……。よろしく。

⬆原稿用紙がキミを、あなたを待っているぞ。あー、ワープロでも別にいいですけども。

募集6
カメラマン

⬅カメラマンがカメラマンの写真を撮ろうとしたんだけど、やっぱ撮れん。

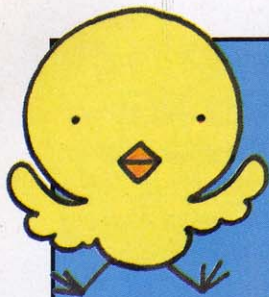
Mマガって、印刷屋さんが泣くほど、写真が多い雑誌なんだよなあ。さらにタチの悪いことに、オールカラーときやがるもんだから、困ったもんだにゃ。その写真を撮る人といえば、言わずと知れたカメラマンさん。カメラマンさんに関しては、カメラをいじれる学生さんのアルバイト、でも結構です。いっしょに出張に行って、何かうまいものでも食べましょう。はっはっはっあ、うそうそ、仕事はキビシイなぁ〜。

募集5
職場の花

職場の花って何なの？　まあなんです、女性の事務員さんと申しますか、編集補佐のおねーさんと申しますか、アルバイトさんでもよろしーんですが、編集協力してくださる若い女性の方。てな意味でして。女子大生とかねえ、やっぱりいいですよね(何が？)。ポカ！　あ痛て、誰かに後ろからなぐられまひた。

若い力を待つ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
MSXマガジン編集部
「プロスタッフ大募集」係まで

第2回 ひとりでマルチじゃ&感情移入と情景描写を考える

今月は2部構成だぞ

えー、今回は、このコーナー、2部に分けます。いきなりですけど。まず最初にちょいとヨモヤマ話。そして、後半にPLAY文を使ったお話をば。スペースがないので、もう本題に入ります。

去る、4月26日火曜日。給料日の次の日だったんですが、そんなことはさておき、東京は渋谷で、ヤマハ株式会社さん主催の、〝ワンマンバンドカーニバル〟なるイベントの審査発表会があったので、ちらと見てきました。ワンマンバンドカーニバルとは、とにかくどんな楽器や機材を使ってもいいから、ひとりで作った音楽作品をテープに収めて応募する、というコンテスト。音楽雑誌なんかにその広告が出てたのを見た人も、いるかもねえ。応募総数2,200以上とまあ、結構やる人はやってるなあ、です。

当日、最終エントリーとあいなった13曲が紹介され、いろんな部門賞ならびに優秀・最優秀賞が発表されました。優秀・最優秀賞受賞の3人さんは、イギリスはロンドンへご招待ということのようで。すごいですねえ。今回が第1回目なんだそうですが、また今年中に第2回を開催するそうですので、ご興味のある方は、参加されてみてはいかがでしょうか?

さて、これから先が言いたいこと。いや、出す人はとことん出してるんですよ、いい音を。デジタルデバイスや録音機材の低価格化や技術進歩も手伝って、多少のセンスがあれば、ちょっと○○なプロの人なんてのよりは、はるかにノリのいい、聴かせてくれる品質の音楽を提供してくれた人もいらっしゃいました。ストドンドンドン、ドドンチャ、と、後ノリの重たいリズムで今風のアレンジ。おー、イイ音出シテクレルジャナイノとビックリしているところへきて、さらにビックリしてしまうのが、その演奏者の人間が実際舞台上に出てきたとき、なんでした。

普通のおにーちゃん、あるいはどこにでもいるよなオッサン(あらら失礼)が、すんげえ曲を。

シーケンサーでの打ち込みによる曲作りは、明らかにビジュアル的な音楽環境を変えてしまったのでした。ライブ指向で考えれば、人物を見てそしてその人の曲がイメージされる、というところがあるんだけど、ひとりで打ち込みやってて、見た感じはなんだコイツは? と思っていたところが、その作品たるやノリノリ。そりゃまあ、打ち込み作品には、内向性・外向性の人間的性格は関係ないわねえ。人は見かけによらない、とはいうが、コンピュミュージックほど、そんな傾向があてはまるものは昨今ないんじゃないかしらん。

MTR(マルチ・トラック・レコーダー)や、シーケンサー、合わせて10万円も出せば、もう立派な録音ができちゃうんだもんね。5~6年前じゃ考えられなかったよなあ。ま、いい時代といえば、いい時代だわな。とりあえず、音楽音質文化の向上という点においてはねえ。

⬆ミュージックワークスの〝REC-10B〟(dBX付き4チャンネルMTR)とコルグのSQD-8(8トラックMIDIシーケンサー)って持ってるけど、合わせてン万円で買えましたんよ。

なんとかしよーぜ!

この際だから、腹割ってお話ししますけどね、私、田中パンチちゅう人間もですね、ヘタのなんとかなんですが、デジタルえくいっぷめんと人間でございまいて、金もないのにDX-7ⅡFDをローンで買っちゃったりとかね、破格値で売ってた古ーいサンプラーを衝動買いしちまうとかね(S-612って知らない？　あそう)、まあそういうヤツなんですよ。それで初めて買ったMSX2のマシンが、ヤマハのYIS-604というマシンで、その本体の横にFMシンセサイザーユニットⅡ(SFG-05とかいうやつだぜ)なんぞをブッ込んで、MSXをシーケンサーとして使ってる、てなもんだ。わはははははは。

こういう人、つまり私のようなステップを歩んでる人って、かなり多いような気もするんですけどね。どうでしょうか？　ちなみに編集部にMSX+FMシンセサイザーユニットを所持という人間が、私のほかに2人おります。今、稼動中かどうかは、詳しく尋ねてませんけど。私の場合、シーケンサーの補助として、今でも元気に動いてくれています。パソコンなんてものは道具だから、新しかろうが古かろうが、使えりゃそれで自分はいいんだもんね。

それでですねぇ、なぜ手前ミソたる、私の楽器類のご紹介などしましたかというと、前出しましたワンマンバンドカーニバルに、ハレンチながら作品を応募したという……キャー！　はずかしー。穴があったら入りたいわ、ほんとにそんでまた、予選にもかすりもしなかったところがすごいでしょ!?　ほっといてちょーだい！

でまあ、決意も新たにいたしましてですね、MSXも使ったシステムで、曲を作っていってみようかと、かように考えている次第でございまして。よく考えてみたら、せっかくの使える機能を手ぬきでほとんど使わず、もったいないことをしておりました、わけですよ。あるものは使わなきゃ、ほいほい。

ま、せっかくの機会ですから、この場をお借りいたしまして、私のようにごてごてとやってる方はぜひご連絡ください。おたよりで。もし作品がございますれば、デモテープなんぞを送っていただければ幸いですね。展開のしかたによれば、何かおもしろいことができるやもしれません。

⬆FMシンセサイザーユニットを装着すれば、4オペレーターシンセなんだ。ホヒホヒ。

まあ集まってみようか

さて最後の節で、つじつまを合わせます。今のところコンテストというところまでは(予算等の都合で)いきませんが、どこか一部分でもMSXを使ったんだぜー！　というあなたのオリジナルデモテープを、お送りいただけはしませんか？あなたのシステム構成や曲に対するコメントをつけて。これゃ熱があるわい、というふうに応募が多ければ、企画として立派に成立しますので、Mピヨデモデモコンテストとかなんとか銘うって、小規模的にドドーンとやってみたいと思います。今後詳細が決まっていくようであれば、このコーナーで発表いたします。

要望があれば、たとえばMSXとは直接関係ないかもしれませんが、シーケンサーやシンセサイザー、エフェクターなどについても、いろいろとご紹介していければなあ、と思っております。このページでは、MSXユーザーのための音楽コーナーであるとともに、もっと広い意味での音楽情報コーナーに持っていきたい。かように考えております。ですから、ご意見、ご要望、ご質問、お寄せください。「10万円を切る各社音源ユニットで、お薦めのものはなんですか？」、とかね。おお、そういう質問好きだ。

しかしねえ、QX-3とか、あるいはMC-300とか、テンキー打ち込みのできるシーケンサーがほしいのだ。楽譜を見ながら、バババのバと入力できたらすごいだろうなあ。が、その道へ至るには、大きな障害物をのり越えなければならないからね。楽譜が読めて書けなきゃならないというのがまず一点。楽典のお勉強をしなきゃね。この次のページのPLAY文入力をみっちりやっとけば、これがなかなか勉強になるんだわ。楽譜になれるという意味でも。

それでもう一点。ははは、お金だなあ。MC-300で99,000円か。なははは。ボーナスで買えるかにょう？　ほしひ。

さて次のページからは、PLAY文の講座。今月は、状況に応じた曲作りをPLAY命令を使って考えてみましょう。つまり、ゲームのバックに流れるBGM作りにはげむわけだ。攻撃、防御、ひと段落など、イメージを持った上での曲作りができるようになれば、これまたあんた！　一人前だぞ。そういう人は、MSXマガジン編集部で働いてみるかね、おい。

今月の譜面だよ!

さて、今月は譜面のお題が2つ。どちらも、とーっても簡単に読めるでしょ。読めないのかな？　うーん、もっと音楽の授業を真剣に受けてりゃねー。

⬆さあ、これから出発だ！　いくぞっくそったれ！　という雰囲気の曲。まあたとえば、シューティングゲームなんかだと、これから敵を倒しに行きまっせー、というような〝前ふり〟の場面にピッタリではないかと、かように考えるわけでございます。

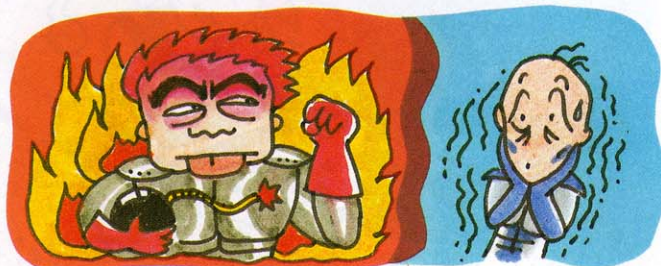
⬆こちらは一転して、ゲームオーバー……とはいかないまでも、荒れはてた大地というか、世紀末というか、そんな感じ。なんか悲しいなあ、というイメージだな。福神漬で冷飯くってる、チョンガー(古い)のサラリーマンの世界のようでもあります(!?)。

喜怒哀楽を音楽で

さて、世間話から一転して、楽譜入力のお時間ですよー。今回は課題曲が2曲。曲風によって、感情表現を、まあしてみんべー。

知ってるかなあ？　レコードショップとかに行って、こと細かにレコード棚を見ていくと、〝効果音〟たらいう一連のシリーズがあったりするのを。明かるい情景とか、悲しみのテーマとか、タイトルがついているんです。もしお金でもあまってたりしたら、買ってみてください。異様におもしろい(!?)から。600～700円ぐらいです。

何がいいたいかというと、BGMという要素は、今やゲームを製作していく上で、とっても大切なことなんだ、ということ！　テレビや映画でお化けが出てくるときに、ヒュードロドロというBGMが流されるように、ゲーム中でも躍動的なシーンでは快活なテーマで、やられたっ、というシーンでは悲しい旋律で……が、プレイヤーの感情移入の度合いを高めてくれるのです。試しにやってごらんなさい。シューティングゲームのド派手なので、ボリュームをでっかくして10分ぐらいプレイしたのち、音を消して遊んでみるの。ほんと、しおしおのパーにゲームのイメージが縮んでしまうからね。

で、シャキシャキした快活な曲と、この世の終わり～のようなしっとりとした曲を、いつものようにPOPOさんに作ってもらいました。譜面をひと通りながめたら、リストを打ち込んでみませり。

POPOさんのお言葉

ヤッホー、どうも。今回は、明かるい曲と暗い曲を作ってくれー、といわれました。それで作りました。じゃあね、じゃ寂しいからもうちょっとお話ししましょう。早いテンポでリズムをきざめば、勇敢な感じになりますね。明かるめのほうは、3連符を使ってみました。勇ましい場面というのには、けっこう3連符って多用されてるんじゃないかなあ。そんでもって、暗めのほうは、3拍子。自分で作っていうのもなんだけど、ほんと核戦争の廃墟てな感じで、暗いわねえ。

ま、みなさんも、自分のイメージでいろいろ作ってみてね！

さて入力してみんべ

入力なんですけどお、今回も当然、お勉強のため、というよりも自分のために(カッコイイ！)、できる人は自分なりに、リストを見ないで、左ページの譜面のみを見て、データ入力をしてみてほしい。

えーと、それでですね、さっそく誕生して2ヵ月目のこのコーナーに、質問のおたよりが来ております。うれぴいうれぴい。神戸市にお住まいの、守岡光雄くん。15歳。「3連符はどのようにして入力すればいいんですか？」。はいはい。ちょうど今月出てきましてタイムリーですので、ご説明いたしましょう。〝さあこれからのテーマ〟で使われている3連符は、あははは、実は今月はちょっと逃げた裏技でクリアーしているのでした。

ほんとでしたら、4分音符が3等分されているわけですから、3連符のところの1個分は本来なら12分音符ということになるわけなんでしょうが、そこはそれ要領でございましてな、このリストでは1個分を8分音符と認識しましてですねえ、その分、遅れるテンポを、全体的にアップして処理してしまったという……ことなんですよ。リストを見てください。L8になってるでしょ。L12で処理するのがいいのはわかっているんですが、なにせBASICなもんで、いろいろと不都合なところも出てきたりしましてえ……。あんまり解答にならなかったかな？

ああ、それでね、今月号の別冊付録にもあるように、近々発売されるパナアミューズメントカートリッジ2(仮称)には、FM音源を使用できる拡張BASICが内蔵されているので、まあ当然そっちのほうが音がいいのでですね、そういうのもゆくゆく使ってみたいなあと考えております。やっぱ、音質にも凝りたいもんねえ。

では、今回はこの辺で。来月はさて、どしよか？ POPOさん？

○大募集なのであるのだ○

みなさまからのご質問、ご要望、うけたまわりまーす。そして、PSGを使ったプログラム、あるいはMSXシステムなどを使ったMIDIシステムによるデモテープ、なんかも送ってやってください。いろいろと、誌上展開していきたいと思います。まあとりあえず、音楽仲間、集ってみましょうぜ。よろしくです。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「Mピヨですよ」係まで

見ての通り、リストじゃ

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 SL=8:DIM S$(2,SL)
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 T
O SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S
$(2,I)
80 NEXT:GOTO 60
90 '
100 DATA t255s0m4600o418
110 DATA cde-de-dcde-de-d
120 DATA cde-de-dcde-fe-f
130 DATA cde-de-dcde-de-d
140 DATA cde-de-dcde-fe-f
150 DATA cde-de-dcde-de-d
160 DATA cde-de-dcde-fe-f
170 DATA cde-de-dcde-de-d
180 DATA cde-de-dcde-fe-f
270 '
280 DATA t255v12o611
290 DATA cc2
300 DATA cc2
310 DATA cc2
320 DATA cc2
330 DATA cc2
340 DATA cc2
350 DATA cc2
360 DATA c2.o5b2.
450 '
460 DATA t255s0o318
470 DATA cccccccccccc
480 DATA cccccccccccc
490 DATA o2b-b-b-b-b-b-b-
b-b-b-b-b-
500 DATA b-b-b-b-b-b-b-b-
b-b-b-b-
510 DATA a-a-a-a-a-a-a-a-
a-a-a-a-
520 DATA a-a-a-a-a-a-a-a-
a-a-a-a-
530 DATA ffffffffffff
540 DATA gggggggggggg
```

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 SL=8:DIM S$(2,SL)
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 T
O SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S
$(2,I)
80 NEXT:GOTO 60
90 '
100 DATA t255v15o512
110 DATA d1e4f4edc
120 DATA d1e4f4gfe
130 DATA d1e4f4edc
140 DATA d1d1d1
150 DATA f1g4a4gfe
160 DATA fede1.
170 DATA f1g4a4gfe
180 DATA d1d1dr
270 '
280 DATA t255v13o414
290 DATA dao5f2o4a2cgo5e1
300 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
310 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
320 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
330 DATA o4fo5ca2c2o4eo5c
g1
340 DATA o4dao5f2o4a2o3ao
4eo5c1
350 DATA o4fo5ca2c2o4eo5c
g1
360 DATA o4dao5f2o4a2o3ao
4eo5c1o4
450 '
460 DATA t255s0m3110o314
470 DATA rdar2.r1.
480 DATA rdar2.r1.
490 DATA rdar2.r1.
500 DATA rdar1cgr2.
510 DATA rfo4co3r2rr1.
520 DATA rdar2.r1.
530 DATA rfo4co3r2.r1.
540 DATA rdar1o2ao3er2.
```

パソコン通信をする人をネットワーカーと呼びます。ところで、ブルワーカー(商品名)は筋肉がモリモリついて女の人にモテちゃうみたいだけど、ネットワーカーたちは全国のいろんな人とお友達になれちゃうみたい。あなたも試してみたらいかが!?

FS-A1FMでアクセス開始!

先月号ではパソコン通信をするのに必要な道具選びの話をしたんだけど、今回は実際にネットワークのホストコンピュータをアクセス(呼び出し)してみよう。

そこで、パソコン通信に興味を持っていてもパソコンそのものには、まったく触ったこともないという千倉真理さんにお願いして実際にネットワークへアクセスしてもらったのだ。千倉真理さんには、これからもTHE LINKSのMSXマガジンハウスや、アスキーネットMSXの中にあるMSXマガジン編集部の掲示板にどんどん書き込みをしてもらうつもりなので、ネットワークで会ったら、よろしくね。

そんなわけで、さっそくネットワークへアクセス……なんだけど、初めてネットワークへアクセスするときは、その前に通信手順というヤツを設定しなきゃならない。

でも、ほんの一部のネットワークを除いて、ほとんどのネットワークは同じ通信手順を採用しているから、あらかじめモデムに設定してある通信手順で大丈夫だよ。

あとは、目指すネットワークへ電話をかけるだけ。メッセージに従って自分のIDとパスワードを打ち込むと、ウェルカムメッセージとメニューが表示される。そこは、もうネットワークの世界。キミもネットワーカーの仲間入りだ。

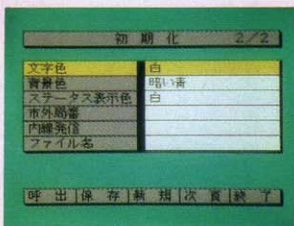
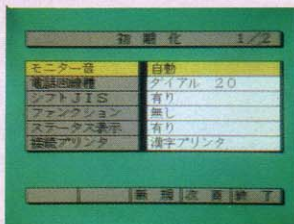
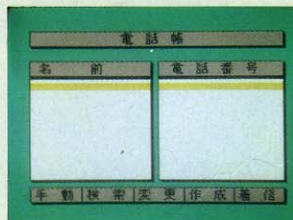
電話帳

設定

初期化

電話帳の画面から[F・7]を押すと、初期化の画面になる。ここで重要なのは電話回線種という項目。電話回線にはダイヤル回線とプッシュホン回線があるのを知っているよね。さらにダイヤル回線には10ppsまたは20ppsという2種類がある。キミの家の電話がどーゆータイプかをここで設定するわけ。「あーん、わかんないよォ」とか「めんどくさいよォ」という人は迷わずに、〝自動選択〟ってやつに設定しておこう。A1FM君がちゃんと判断してくれるから大丈夫。

初期化	2/2
文字色	白
背景色	暗い青
ステータス表示色	白
市外局番	
内線発信	
ファイル名	

呼出 保存 新規 次頁 終了

設定画面を選ぶと、何やらわけのわからない項目がズラッと並んでる。初めてのときは、これを見ただけでビビってしまいそーだけど、何も難しく考える必要はない。書かれている内容を理解しようとするから(その努力は称賛するけど)難しいのであって、一種の呪文のよーなものと納得してしまえば、どーってことはない。ほとんどのネットワークの場合は、このままの設定で大丈夫なはずだ。もし、どーしても目指すネットワークに入れない場合は、そのネットワークのマニュアルを隅から隅まで読むと、必ず同じよーな呪文が書いてある項目がある。それを見ながら、呪文を書き移すよーな気持ちで同じよーに設定すればいいのだ。ま、そーゆーわけだから安心してね。

項目	設定
文字コード	DEC漢字
表示文字	12ドット漢字
表示画面モード	SCREEN 7
通信方式	テキスト
受信 CR	CR
送信 CR	CR
受信 LF	LF

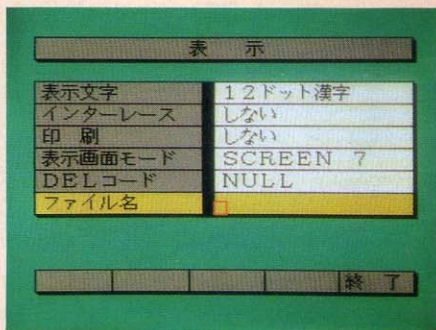
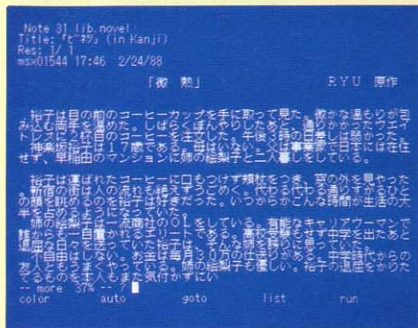
項目	設定
インターレース	しない
エコー表示	しない
DELコード	NULL
文字間タイマー	000
行間タイマー	000

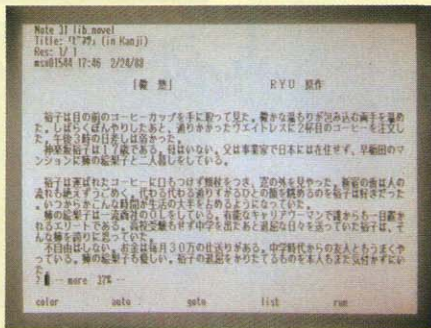
画面モードもいろいろあるよ!

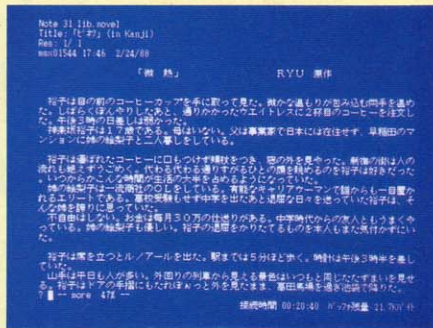
FS-A1FMの場合、使用するテレビ(モニター)や好みに合わせて文字をインターレース表示することができるのれーす。インターレースというのはですね、2枚の画面を目に見えない速さでパッパッパッと切り替えちゃうわけ。そーすると、漢字も小さく表示できるから、1画面に表示できる文字の数がグンと増えちゃうわけね。

いいことずくめのインターレースだけど、欠点もある。それは画面を切り替えるために、ちょっとチラついて見えてしまうこと。もちろんインターレースを使わないこともできるので好みで選ぼう。

表　示

ここでは、文字の種類やSCREENモードの選択、それにインターレースをするかしないかなどを決める。ま、いろいろと試してみて自分が気に入ったモードを選べば、よろしいんじゃないでしょーか。

16ドット漢字

⬆これはアスキーネットMSXのボード(掲示板)に書かれているRYU君の小説を16ドット漢字で表示したもの。

横圧縮漢字

⬆16ドット漢字を横にギュッと圧縮するとこーなる。横に縮めた分だけ、1行の文字数は増えるってわけなのだ。

12ドット漢字

⬆FS-A1FMには12ドット漢字も入っている。1画面の中に横42文字×縦35行、つまり1,470文字も表示できる!!

千倉真理の ♡ネットワークに夢中なの!!

はじめまして。唐突に割り込んできました。〝School's out〟というラジオ番組で、ハウンドドックの大友康平さんとディスクジョッキーをやっているのですが、今月から、このMSXマガジンにも登場してしまうことになりました。よろしくお願いします!

ワープロにしか触ったことのない私だったのですが、「パソコン通信をやると、人間関係がどっと広がるんだって」とか「KDDを使ってアメリカの雑誌社と結べば、チャートやミュージシャンの情報がどこよりも早く届くことになる」などという数々の評判を聞き、思わず好奇心がとんがりました。

でも、何せやり方がわからない。うわさのわりには身近にパソコン通信をやっている人がいなかったので、思いだけがつのってしまう毎日……。

「誰か紹介してくれないかなあ」

しかし、待っているだけでは、何の変化もありません。本を買っても、コンピュータなしでは何を言ってるのかさっぱりわからないわけです。やっぱり身銭をきるしかない。自分からアタックしなければ……と、恋にはとんと消極的だった私も(?)ここぞとばかりに立ち上がり、秋葉原に向かいました。マシンの無いところにパソコン通信はたたなかった。

というような訳で、巨大な前置きの後、私の前に、新製品のA1FM君がいます。うっ、照れてしまう!手を洗ってきますね。

このA1FM君の場合、モデムが内蔵されているので、マシンと電話回線をつなぐだけで準備ができてしまいます。あとは、パソコン通信の項目を選ぶだけ。ドキドキ!

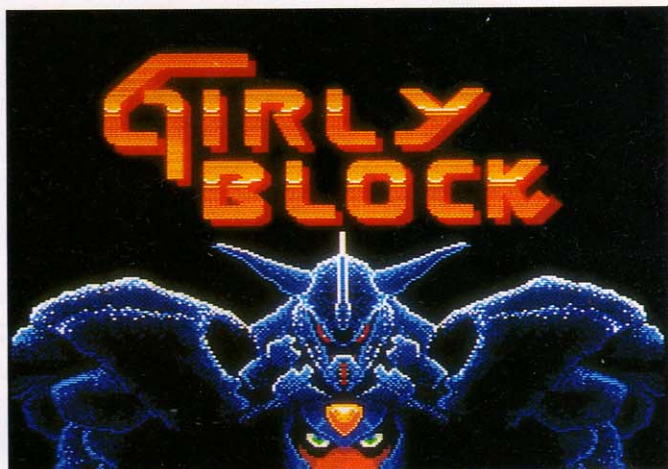
ネットに電話をかける前によくマニュアルを読んでおきましょう。1回電話がつながったら最後、私のようにとろとろとページをめくっていると、トキはコクコクと進み、お金はシンシン積もります。

電話がつながると、〝login〟といううれしい文字が画面から私達を見つめてくれるので、すかさず、IDナンバーを打ち込みます。続けてパスワードの打ち込み。私は思わず興奮して数字の0とアルファベットのOを間違えてしまったら、ネットに不審に思われたらしく、あっさり切られてしまいました。やっとのことで、〝Welcome〟メッセージがでた時の喜び。最高!

THE LINKS 速報!

GIRLYBLOCK

ガーリーブロック

先月号でもお伝えしたとおり、THE LINKSのネットワークゲーム、ガーリーブロックの詳細を紹介しよう。ガーリーブロックとは、いろいろなパーツを組み合わせてロボットを作り、敵と戦うことで成長させていくゲーム。通信モードを選ぶと、他のLINKS会員のガーリーブロックと戦うことも可能だ。

部品を組み合わせてキミだけのGBを作ろう!

■足 MOVING UNIT

2LEGS:人間に近い2足タイプ。スピードも速く、ジャンプ力もあるが、装備重量が制限されるのが欠点だ。

4LEGS:4本足タイプで機動性に富み、ジャンプ力もまぁまぁ。装備重量も普通なので、無難なところだね。

BELT:キャタピラタイプでスピードが遅く、ジャンプもできないが、強力なトルクが長所。重装備も可能だ。

HOVER:ホバークラフトタイプ。最大の長所は空中に浮遊できること。エネルギー消費が激しいのが欠点だ。

■体 BASIC UNIT

GAF-K2(ボーグ):これといって特徴はないが、重量と防御力のバランスがとれていて、一番汎用性が高い。

IBV-07(インセクター):防御力は弱いが、ベーシック・ユニットの中では一番軽量化を実現しているのだ。

PKD(シミュラクラ):装甲が厚く防御力が高い。その分、重量がかさんでしまったのはしかたないところだ。

JPH-K8(ジェイビー):超ヘビー級のベーシック・ユニット。防御力では、これに優るボディーはないのだ。

■腕 ARMS UNIT

BOMBER(ボンバー):高熱エネルギー弾を射出する中距離用兵器。命中すればかなりのダメージを与えるぞ。

LAUNCH(ランチャー):アーム・ユニットの中ではもっとも一般的な武器。正確な射撃をすることが可能だ。

SPIN(スピンショット):高速回転するエネルギー弾を発射。対ガーリーブロック用に開発された特殊兵器。

WAVE(ウェーブショット):上下に振動するエネルギー弾。敵に命中する確率が高く、もっとも実用的である。

■特殊装備 OPTION UNIT

ERG-T(エネルギータンク):エネルギーがなくなるとジャンプができなくなるのでこいつがあるとありがたい。

ZENOQ(ゼノキュレータ):敵のガーリーブロックとぶつかったり、弾に当たったときのショックを減少する。

BOOST(ブースター):このオプション・ユニットを装備すると、ジャンプ力をアップすることが可能になる。

SHIELD(シールド):防御力の弱い、軽量のベーシックユニットには、シールドを装備するのが効果的だ。

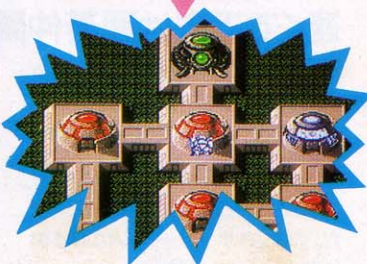
いざ、バトルフィールドへ

⬆自分のガーリーブロックが完成したら、バトルモードを選び、戦闘開始なのだ!!

⬇移動シーンには、ドームが建ち並んでいる。どのルートを通るかはキミ次第。

⬆ニュータイプが出現。高収束のエネルギー弾を食らわないように気をつけろ!!

⬆キャタピラタイプはカーソルキーの下を押すと、上体を格納することができる。

NEWTYPE登場!!

これが秘密要塞Ω(オメガ)だ!!

⬆これが最終目標、クリュセ軍の秘密要塞Ω(オメガ)だ。はたして、この中には、どんな敵が待ち受けているのだろうか!?

パワーボールを集めるのだ!!

⬆戦闘中にパワーボールを取ると、LIFEとFUEL(燃料)が増えるぞ!!

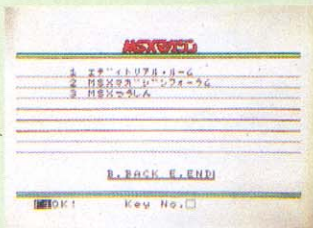
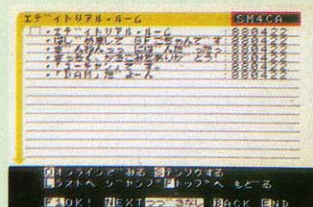
⬆敵のガーリーブロックも様々。こいつはちょこまかと動きまわる4足タイプ。

2LEGS VS HOVER

⬆ホバークラフトタイプと遭遇。うむむ、空中から狙ってくるとは卑怯なヤツめ!!

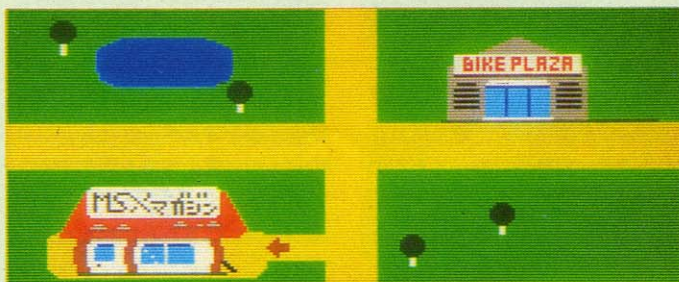
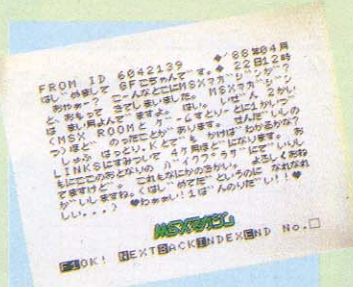
祝 新築オープン!! Mマガハウス

THE LINKSのA1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設する計画は予定よりも早く、4月22日に完成、堂々オープンいたしました。

先月号では建設中のお知らせだったんだけど、本が発売された頃には、もうオープンしちゃってたわけね。どーしても雑誌の場合は記事を書いてから本の発売までに1ヵ月ぐらいのタイムラグがあるんだよね。そこいくと、ネットワークはリアルタイムで情報を送ったり、受け取ったりすることができちゃうわけ。THE LINKSの人からMSXマガジンハウスの建物が完成しました、という連絡を受けて、さっそくアクセスしてみたら、すでに書き込みがあったのにビックリ。まだ、どこにも告知してないのに、こちらの対応より早いんだもん。てなわけで、これからもMSXマガジンハウスをよろしくね。

⬆MSXマガジンハウスの中に入ると、とりあえず、こんなメニューが表示される。

⬆メニューの1番、エディトリアル・ルームを選ぶと書き込みが。日付に注目!!

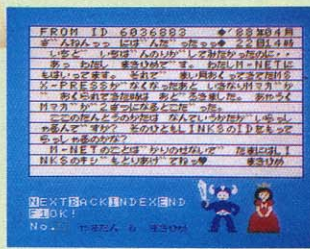
♡♡一番のりは仙台の主婦 GFこちゃん

FROM ID 6042139 ◆'88年04月
はじめまして GFこちゃんです。◆ 22日12時
おやおやー? こーんなとこにMSXマガジンが?
と おもって きてしまいました。 MSXマガジン
は まい月よんでますよ。 はい。 いぜん 2かい
(MSX ROOMと ゲームすとりーとに1かいづ
つほど のったことがあります。 せんだいしの
しゅふ はっとり.Kとでも かけば わかるかな?
LINKSにすみついて 4ケ月ほどになります。 お
もにここのおとなりの バイクプラザにでいりし
てますけど。 これもなにかのえんかい。 よろしくおね
がいしますね。(はじめてだというのに なれなれ
しい...) ♥1ばんのりだい!!♥

MSXマガジン
F1 OK! NEXT BACK INDEX END No.

⬆➡GFこちゃんはゲームすとりーとなどにも採用されたことがあるんですね。ほんのタッチの差で一番のりを果たせなかったのは、やまたん&まきひめ。残念!!

おしくも2番手は やまたん&まきひめ

FROM ID 6036883 ◆'88年04月
ざんねんっっ にばんだったっっ◆ 22日14時
いちど いちばんのりがしてみたかったのに・・
あっ わたし まきひめです。 わたしM-NETに
もはいってます。 それで まい月おくってきてたMS
X-PRESSがなくなったあと いきなりMマガが
おくられてきたのは おどろきました。 あやうく
Mマガが2ずつになるところだった。
ここのたんとうのかたは なんていうかたがいらっし
ゃるんですか? そのひともLINKSのIDをもって
らっしゃるのかな?
M-NETのことはかりのせないで たまにはLI
NKSのキジもとりあげてねっ♥ まきひめ

NEXT BACK INDEX END
F1 OK!
No. やまたん & まきひめ

おもしろネットワークガイド

NET WORK GUIDE

今回紹介する『囲碁倶楽部』はパソコン通信を使って遠く離れた人と囲碁の対局ができてしまうというもの。すでに他のパソコンの機種では、パソコン通信で麻雀をするための専用ネットワークなどもできている。はやくパソコン通信で遊べるネットワークゲームのRPGができないかなァと、いまから楽しみなのだ。

GO-NET

遠くて近きは囲碁仲間!?

囲碁ファンは全国で780万人もいて、静かなブームになっているらしい。しかし、囲碁は対局相手を見つけるのが大変で、「得がたきは碁敵」という言葉があるくらいだ。忙しいサラリーマンの人は街の碁会所に行く時間もないしね。

GO-NETとは、そんな囲碁ファンの悩みを解消するネットワークだ。電子メールや電子掲示板など、一般的なネットワークサービスもあるので、全国に囲碁仲間を持つことができるわけ。そして、パソコン通信を利用して、遠く離れた人とでも、囲碁の対局ができるのだ。GO-NETでは、ネットワーク上で、いつでも自分の棋力にあった対局相手をさがしてくれるし、専門家の指導も受けられる。また昇段、昇級試験なども自宅に居ながら受けることができるよーになるとのこと。

GO-NETに加入するには、ソニーから発売予定の『囲碁倶楽部』というソフトを購入する必要がある。このソフトには通信ソフトも組み込まれているため、あとは通信モデムと、加入手続きを取れば、GO-NETにアクセスできるようになる。また、通信をしないときは、詰め碁や定石をマスターしたり、プロの棋士の名局の数々を鑑賞することもできるよーになっている。囲碁ファンにはうれしい話だね。

GO-NETの問い合わせ先

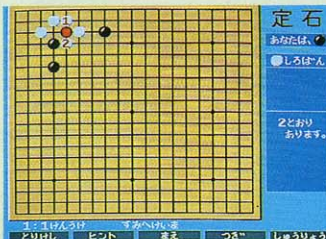
〒101 東京都千代田区神田小川町1丁目6
川新ビル5F 株式会社アイ・システム
☎03-256-3477

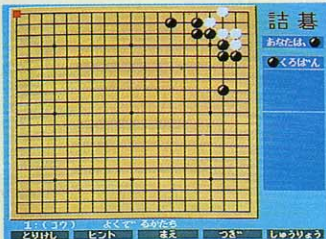
囲碁倶楽部
1 棋譜登録
2 自由対局
3 通信対局
© 1988 Sony Corporation/AI-System

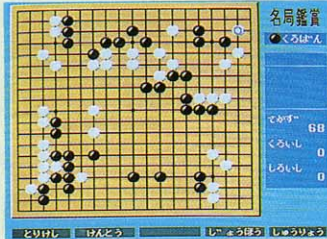
⬆テレビを碁盤の代りに9、13、19路盤の碁が打てる自由対局と棋譜登録、それと通信対局を選べる。

通信対局中に万が一、電話回線のエラーなどで、接続が切れたり、どちらか一方の対局者の電源が切れてしまったような場合でも、対局の中断や再開が可能で、続きが簡単にできるようになっている親切設計だ。

GO-NETに加入し、第2種パケット通信という方式を利用すると、例えば、九州と北海道の人が対局した場合、1局を90分と計算しても、気になる電話料金は700円から1,000円ぐらいで済むとのこと。

定石

⬆碁が強くなろうと思ったら、定石を覚えることだ。そんなことは定石、いや常識ね。

詰碁

⬆いわゆる死活の問題。給料日まで500円でどーやって生活するかの問題ではないぞ。

名局鑑賞

⬆80局の古典的名局の中から選んで鑑賞できる。バッハとかモーツァルトじゃないよ。

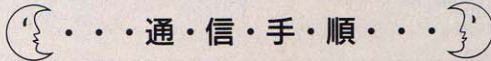
囲碁倶楽部
HBS-G067D

- 発売元　ソニー株式会社
- MSX2(V-RAM128K)
- 3.5インチ2DD(3枚組)
- 価格　30,000円
- 6月21日発売予定

全国津々うらうら
草の根ネットめぐり

パソコンとは、言うまでもなくパーソナルなコンピュータのこと。だけど、いままでゲームで遊ぶ以外に個人でコンピュータを使う必要ってあったのかしらん。仕事でコンピュータを使う人はともかく、家庭でコンピュータを使う必要なんて、あまりなかったよね。

ところが、最近になってようやくパソコンもワープロだとか、パソコン通信に使えるようになり、パーソナルな道具としてコンピュータを必要とする状況になってきたと思う。そのひとつの方向として全国的に広がる草の根ネットワークに期待しちゃうわけです。

・・・通・信・手・順・・・

通信方法	全二重	パリティチェック	なし
データ長	8ビット	S制御	なし
X制御	あり	送信時行末	CRのみ
ストップビット	1	受信時行末	CR＋LF

TAKO-NET

ゲスト用IDはTAKAKOと入れる。アイドル情報が満載で、太田貴子ファンの人は必見のBBSだ。他のBBSとの乗り入れなど、たいへんユニークな活動をしている。

所在地	兵庫県西宮市
シスオペ	森下秀明
回線番号	☎0798-67-5369
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

ASS-NET

17〜18歳のRPG 好きな会員が集まっている。とうぜん、話題の中心はRPGに関すること。会員同士で情報交換などを行なっている。自己紹介ボードがなかなかユニーク。

所在地	東京都大田区
シスオペ	尾崎俊一
回線番号	☎03-738-3636
通信速度	300〜1200bps
運営時間	23:00〜16:00

なら・NET-WORK

昨年の12月に開局して、会員数は40人くらい。現在、大々的に会員を募集中。やはりゲームに関しての話題が中心で、フリーマーケットのコーナーなどもあるとのこと。

所在地	奈良県御所市
シスオペ	中谷勝彦
回線番号	☎07456-2-1632
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

TDF-NET

会員数は100名を超える。パソコンゲーム、ボードゲーム、そしてSFが好きな人が多いようだ。これまで大阪で活躍していたが、4月から兵庫県へ移転したばかりだ。

所在地	兵庫県伊丹市
シスオペ	谷口達雄
回線番号	☎0727-81-7641
通信速度	300〜2400bps
運営時間	0:00〜21:00

ELFIN

北九州は炭田で有名な筑豊地方に拠点を置くネットワークだ。開局してから1年半あまり。会員数は100人くらい。ID登録はオンライン・サインアップでできるよ。

所在地	福岡県直方市
シスオペ	緒方友信
回線番号	☎09492-4-7979
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

草の根ネットのシスオペ様
あなたのネットを紹介させてね!

全国の草の根ネットワークのシスオペ様、どーも、ご苦労様です。全国に1,000局以上もあり、今後ますます広がりを見せている草の根ネットですが、その詳しい内容はなかなかつかむことができません。

このコーナーでは、パソコン通信の面白さや楽しさを少しでも多くの人に体験してもらいたいとの願いから、毎回、活動的に運営している全国津々うらうらの草の根ネットワークを紹介していきたいと考えています。

そこで、このコーナーで紹介してもいいよーん、という草の根ネットのシスオペさんがいらっしゃいましたら、あなたのネットのPRと簡単な活動内容、それに通信手順と受け付け電話番号、運営時間などを書いて、右の宛て先か、もしくは右のIDまでメールをください。よろしくお願いします。

電子メールの宛て先

- ●アスキーネットACS acs02030
- ●アスキーネットPCS pcs07332
- ●アスキーネットMSX msx00160
- ●THE LINKS 0040283
- ●PC-VAN XEA49650
- ●NIFTY-Serve SGE00030
- ●EYE-NET QHF002
- ●マスターネット aaz193

はがきの宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『草の根ネット募集！』係

INFORMATION

■ GOODS

これさえあれば手帳もスッキリ電子メモ

そんな時に便利なのが、シャープ(株)から発売の『電子カナメモ<PA-370>』だ。

なんと、読みやすいカナ文字で、70人分の名前と電話番号を記憶してくれちゃうのだ。おまけに、電話番号ならアイウエオ順、スケジュールなら日付順に自動的に並べてくれるから、呼び出しの時にラクなんだ。データが一覧できる12桁×2行の表示というのもとてもうれしい。手帳タイプだよ。ひとつは持っていたいもの、かもね。使ってみようよ。

⬆便利だ。価格は3,500円。㊓(株)シャープ☎06・621・1221(代)

キミの手帳を、パラパラとめくってみてほしい。友達の電話番号とか住所とか、ちゃんとアイウエオ順にならんでるかな？　ごちゃごちゃとあとから書きたしたりして、どこが誰だか、わからなくなったりしているんじゃなあい？

■ RADIO

これで深夜の終着駅にはもう行かない

電車の中で気持ちよく眠っていて、ハッと気がついたら、乗り越していた。なんて、むなしい経験をした人も多いんじゃないかな。とくにこれが、遊びに行った帰りの終電だったらたいへん。家には帰れない、親には怒られる。そんな不幸にあわないように持っていたいのが、日立家電(株)から発売された"寝耳にアラーム"。

このカードラジオつき寝すごし防止タイマーは、AMラジオとデジタルセット式のタイマーを複合したものだ。電車に乗っている時間に合わせて、最大99分まで時間をセットできるのだ。時間になると信号音がイヤホンから聞こえて、目が覚めるというワケ。イヤホン式タイマーだから、電車の中でも他の人に聞かれないのがいいよね。

⬆ポケットに入る薄型だ。価格4,000円。
㊓日立家電(株)☎03・502・2111(代)

■ AV

ボタン操作なしで繰り返し再生がOK!

今、20代の人の5人に1人は海外体験を持っているという、海外旅行ブーム。海外に行くなら、簡単な英会話ぐらいはできなくちゃ恥ずかしいよね。英語を覚えるにはなんといっても、繰り返し聴くことが上達のヒケツ。そこでお勧めしたいのが、ソニー(株)から発売されたカセットプレイヤー、その名も『ミミタコ TPS-R10』。

ICに記憶させることによって、ボタンひとつで、直前の4秒間または8秒間を繰り返し再生できるのだ。専用テープを利用すれば、ボタン操作なしで、単語やフレーズごとに再生してくれる、オートリピート機能もついたスグレモノだ。

⬅色はブラックとホワイトの2タイプ。価格は29,000円。㊓ソニー(株)☎03・448・3311

■ AV

CDシングルもラジカセで楽しめるぞ

あっという間に普及してしまったCDだけど、最近の話題はっていったら、何といっても8センチシングルじゃないかな。そこでCDシングルにも対応できるWラジカセが、松下電器産業(株)から発売されたんだよ。その名も『CDラジカセRX-DT50』だ。

CDシングルもCDと同じで、フタのトレイガイドにのせるだけで、アダプターを使わないで、簡単に楽しめてしまうのだ。それに、CDラジカセには初めての、10キーボタンがついているから、ダイレクト選曲、ダイレクト演奏スタート、36曲までのプログラムが可能になったんだよ。プログラム曲の合計時間が、液晶ディスプレイに表示されるから、CDからのテープの編集にも便利なのだ。

⬆ブラックのみ。価格54,800円。㊓松下電器産業(株)東京ショールーム☎03・572・3871

■ GAME ■

遊びながら、体力づくりができちゃう

人間やっぱり健康がだいいち。青空の下で、遊びながら体力づくりができる、おもしろいゲームがあるので紹介してしまおう。『お脈拝見健康ゲーム』がそれだ。

水前寺清子が唄う、やけに明かるい『お脈拝見健康音頭』に合わせて、ヒンズースクワット、反復横跳び、腹筋、もも上げ、シャドーボクシング、バーピーテストを、行なうのだ。体力を養いながら自分の脈はくをいかに目標に近づけ、栄光のチャンピオンになれるか!? という妙なゲームなのだ。勝者には、なんと栄光のチーターメダルがもらえるよ。健康音頭の作詞は、パール兄弟のサエキけんぞうだ。たまらないぜ！

⬇価格1,800円。問ヨネザワパーティールーム21☎03・861・6361

■ TOY ■

専用液を使うウォーターガンなのだ!

イタズラにもいろいろあるけど、アッと驚かすには、ウォーターガンがおもしろい。(株)タカラから発売された『シュワッチ』がお薦め。

スペシウム光線ならぬ着色液をシュワチ！ シュワチ！ と撃ちまくれば、ピンクの液体が勢いよく飛び出す。しかもこの液は人畜無害。その上、服についても30秒から1分間で消えてしまうという、スグレモノなのだ。圧縮ポンプと電動タイプもあるよ。

⬆これは手動式。価格1,280円、別売り専用液480円。問(株)タカラ☎03・542・3521

■ TOY ■

クラッチつきのオートバック・ヨーヨー

⬆黄色の心棒がクラッチなのだ。価格は1,980円。問石川玩具☎03・624・4141(代)

スケバン刑事のサキみたいに、カッコよくヨーヨーを使ってみたい。だけど糸がからまっちゃって、なんてことが絶対にないのがこの『ヨメガ』。透明プラスチックのヨーヨーの中に遠心力を利用した、オートマチック・クラッチが入っているから、前進→ニュートラル→バックと回転を自動に繰り返してくれるのだ。プレイしてみよう。

■ TOY ■

ほしいモノは悪魔の舌でいただきだぜ

去年は、恐竜ブームなんてのが起こって、おもちゃとかグッズとかたくさん発売されたそうな。そんなブームなんてのに負けずに、相変わらず人気のあるのがお化けや妖怪たち。

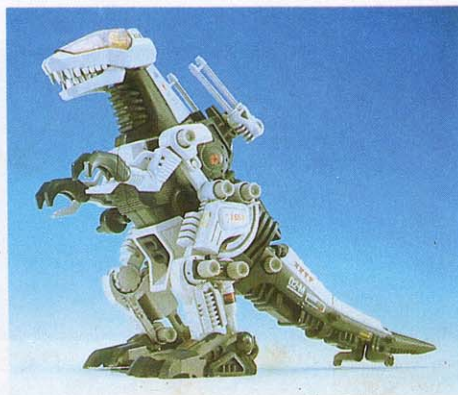
⬆全4種類。価格は480円だ。問(株)野村トーイ☎03・862・2575

その中に、新しく登場したのが『悪魔の舌デビロン』。このオドロオドロしくもコミカルな人形たちの舌は、粘着性をもつ特殊ゴム。舌を引っぱり、大きく振って獲物をめがけて投げれば、それをくっつけて手元まで持ってきてくれるという、舌なのだ。なんと、引っぱれば、10倍は伸びるというすごいモノ。それにこの舌には、暗闇では光るように、蓄光剤が入っているのだ。ブキミだよね。ちょっとしたモノをとる時に、使ってみるのもいいと思うよ!?

■ TOY ■

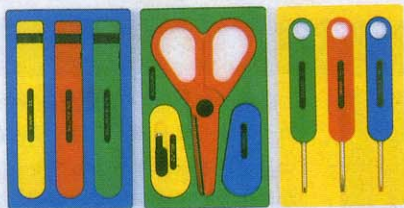
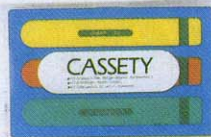
ゾイドシリーズに2足走行のエース登場

人気のゾイドシリーズに、新しいメカが登場したぞ。共和国軍の主力部隊に所属する、中型メカの『アロザウラー』だ。ゾイドシリーズの中でも、人気の高い2足走行型だよ。機動性にとんでいて、中型メカながらも共和国軍の主戦力として活躍してくれる、重装甲攻撃型メカなのだ。

ハイパワーゼンマイで、手を上下に動かして、口を開閉しながら2本足で前進だ。とくに、口を開けた時の迫力は満点だぜ。ゲームも発売されたし、ゾイドファンには、うれしいことつづきだな。早く遊びたいぜ。

➡高さ14.5センチ。価格は1,000円。問(株)トミー☎03・693・1031(代)

■ GOODS

カセットサイズの組み合わせキット

ポケットやカバンの中に、サッと入れて持ち歩ける、カードステーショナリー。機能性はモチロンのこと、デザインやカラーリングにも気をつかった、オシャレなモノが多いよね。その中に、新しく登場したのが、〝CASSETY〞。

カセットサイズのカードステーショナリーで、カセットケースの中に3タイプの組み合わせキットが入っているというモノ。シャープペン、ハサミなんて文房具のほかに、ドライバー(+、−)、千枚通しと、工具も入っているのだ。そうね、メガネのフレームがゆるんだ、なんて時に便利だよにゃ。色は、グリーン、レッド、ブルー、イエローの4色でコーディネイトされているよ。身近においておきたいものだね。

⬅バラ売りもOKだ。価格は2,000円。㈱(株)トンボ鉛筆☎03・912・1183

■ MUSIC

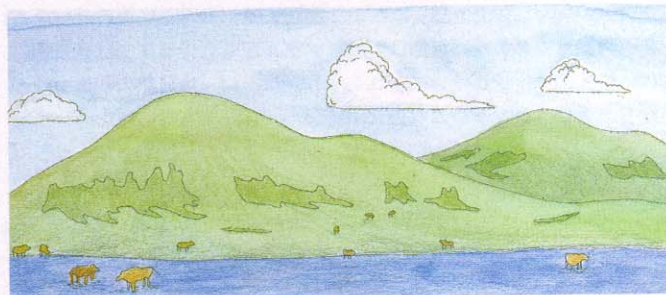
データイースト・ゲーム・ミュージック発売

いつ出るのかと待っていた、〝データイースト・ゲーム・ミュージック〞が、ついに発売されたぞ。

これは、アーケード・ゲームでおなじみの曲ばかりを集めたアルバムで、『カルノフ』、『チェルノブ』『ポケット・ギャル』など、収録ゲームは7作。アレンジバージョンの『ダーウィン4078』は、厚みのある音で印象的だ。CDのみ『ワンダープラネット』が収録されてるよ。

⬆LP、カセット2,200円、CD2,800円。㈱アルファレコード(株)☎03・455・1793

千倉真理の 映画も大好き!

初回の今月は、ヒーローについて考えちゃう2本です! 哀しく、あったかいものがながれる男の子でいてください。

まず最初に、レッド・ウォーリアーズって知ってるヒトー? 去年の暮れあたりから、ヒットスタジオにも登場したり、武道館で1,000円コンサートをやったりしている、日本のロック界期待のグループなのですが、そこのボーカリスト、田所豊が主演する『TOKYO POP』という映画を紹介したくて、すごーく、いきごんでいます!

ロック・シンガーを夢みるアメリカの女の子ウエンディが、まずは日本での成功を求めて、1人東京にやってくる。でも、物価は高いわ、英語は通じないわで、宿泊所にも一苦労。そんな時、やはりプロを目指すロックグループのシンガー、ヒロと出会う。

と、ストーリーはいたって単純なのですが、現実の東京を本当によく描いているのです。

日本に先駆けてアメリカで公開されて、すごい評判をよんでるとの事。

音楽やりたい人には特にお勧め。今の音楽状況の一端が見えるかもしれません。

⬆『TOKYO POP』6月中旬より、松竹・東急洋画系で公開。ウエンディ役のキャリー・ハミルトンもかわいい!

さて、お次の『ウイズダム』も青春映画です。ウイズダムというのは、学歴も家庭もしっかりした23歳の若者。まともに働きたいと、一生懸命に就職口を探すのですが、どこも履歴書を見るなり、おはらいばこ。

⬆『ウイズダム』6月上旬より、渋谷東急2他でロードショー公開。監督・脚本・主演のエミリオ・エステベスも来日予定。

実は彼は以前、盗難車を乗り回し、裁判で有罪判決を受けた前科者だったのです。たった1回の若気のいたりで、すべてのまともな社会から背を向けられたウイズダムは、いきなり銀行強盗を思いつく。金が目的ではない。あくまで不満をアピールしたいんだ、という彼にガールフレンドのカレンも協力。2人の車での逃避行が始まる。

ただの強盗だった2人があちこちの銀行を襲ううちに、いつのまにか報道番組や新聞の英雄になってしまうところは面白いのですが、その後の結末が何とも哀しい。ここで書いちゃうともったいないから省略しますが、両親のあり難さを考えさせられちゃう哀しい場面もあります。ベッドシーンもきれいでした。

NEWS

懸賞金付き、サスペンスビデオなのだ!

近頃、ちまたでブームなのがレンタルビデオ。1泊2日で300円、なんて看板をよく目にするようになったよね。そんなレンタルショップで話題を呼んでいるのが、『殺意の循環』というビデオ。ビデオ界初の、ユーザーに犯人をあてさせるクイズをつけたものなのだ。懸賞金は、正解者の中から1万円が100人に当たるなど、総額は1千万円というビッグなものだ。

犯人を当てさせる推理編(74分)と、犯人がわかる解決編(20分)の

2巻にわかれていて、推理編がただ今レンタル中。7月15日までレンタルされて、犯人あての応募締め切りも同じ日までだ。で、8月1日から、解決編のレンタルが始まるというワケ。ストーリーは、本格的なミステリードラマで、犯人あてだけではなくて、ドラマとしても、見ごたえは十分なのだ。出演者も、名高達郎、かとうかずことビックメンバーだよ。これから、シリーズ化されるって話もあるから、楽しみだよね。挑戦してみよう。

●問い合わせ
(株)東和 03・350・6307

VIDEO

レジェンド/光と闇の伝説

ビデオの普及で、同じ映画を何度も見る機会が多くなった。

とはいえ、ストーリーに重きをおいた作品は回を重ねるごとに飽きてきたりする。その点、これが映像重視の作品なら、見るたびに新しい発見があって嬉しいわけだ。カウチポテトしながら、ひとり美しい世界にひたる――。こりゃ一極楽だと思いませんか?

そんな1本に入りそうな気配濃厚なのがこのビデオ。美しい姫をめとり、世界を暗闇と化そうと企む邪悪な魔王を討(たお)すため、青年が妖精たちと旅立つ、といういともシンプルな物語を、限りなく美しい映像で描いているのだ。はっきりいってストーリーなんかどーでもいいもんね。肝心なのはその映像よ。花びらが、羽虫が、シャボンが舞う美しい世界にひたすらよっぱらう。おまけに幻想的な音楽が全篇をつつみ込み、字幕なんて邪魔なくらい。

主人公の青年(トム・クルーズ)もお姫さま(ミア・サーラ)もきれいだったし、いうことナシよ!

●発売/販売元
キング・ビデオ
●発売中/90分/14,800円

デンジャラス・ゾーン

SFファンじゃなくても一度は読んだことあるのがレイ・ブラッドベリじゃないだろうか。彼の描く幻想的な世界は独特のもので、ほかの作家じゃ、ちょいと無理。特に短篇には味わい深いものがあって、忘れられない作品が多い。

このビデオは、そんな彼の短篇を映像化した3話からなるオムニバス。すべてのエピソードの最初にブラッドベリ自身が登場して、物語の案内役をつとめてくれる。交通事故のたびにあらわれる人々の謎を描いた『群衆』や、人生にいや気がさした男の悲劇『マリオネット株式会社』。そして子供時代の忌まわしい体験が繰り返えされる『遊園地』。原作の雰囲気とはちがうが、どれも皮肉っぽいオチが効果的。

●発売/販売元
バップ
●発売中/85分/12,800円

恋はカメハメハ!

なんだ、こりゃ!? というタイトルに惹かれて思わずご紹介となったこの作品。"カメハメハ"ときたら、当然あのアニメの『ドラゴンボール』を連想しちゃうんだけれど、これは、それには何にも関係ないコメディー。富豪の娘に本気で恋したヤクザな男が、マナー学校に通って即席紳士になる。お笑いなのがこの学校の生徒たち。ロボットのようなマザコン男から、ガラのとことん悪い婦人警官など、尋常じゃないやつらばかり。彼らと手を組んで、金持ち連中をケムに巻こうとするんだから、その手口の巧妙さには、あいた口が塞がらない。

自由の国アメリカにも階級意識。それを打破する主人公たちのパワーを、まずは堪能すべし!

●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●6月24日発売/89分/15,800円

■ EVENT

ドキドキワクワク東京おもちゃショー

☗会場内にはたくさんのおもちゃが展示されているよ。去年はアドバルーンも揚がった。

第7回目を迎えた〝東京おもちゃショー″。今年も、東京の晴海国際見本市会場で開催されるぞ。海外からは6ヵ国(韓国、台湾、香港、タイ、マレーシア、スペイン)、国内からは158社の、おもちゃメーカーが参加して行なわれるのだ。

一般公開日は6月19日(日)、開催時間は午前9時から午後5時までで、入場料は小学生以上500円。当日は、実際におもちゃで遊べるコーナーや、イベントありと思いっきり楽しめること間違いなしだ。おもちゃはココロのオアシスだ。ぜひ行ってみよう。

●問い合わせ
(社)日本玩具国際見本市協会
03・841・1275

■ EVENT

'88タミヤ・モデラーズギャラリー開催

見る楽しみに遊ぶ楽しみ、会場まるごと模型の楽しみにあふれている'88タミヤ・モデラーズギャラリーの開催スケジュールを、お知らせしよう。日程は下記の通り。

会場は、期待の新製品の展示、ジャンク市、オリジナルグッズの販売、RC競技会、ミニ4駆競技会など楽しい企画でいっぱいだ。模型ファンなら見逃がせない、近くの人はぜひ行ってみよう。入場料は、もちろん無料だよ。

☗今年も掘り出しモノがいっぱいのジャンク市、ほしいモノが見つかるといいね。

●問い合わせ
(株)田宮模型 宣伝部
0542・81・1340

'88 タミヤ・モデラーズギャラリー

◆札幌そごう・9階催事場
6月10日(金)~6月15日(水)
RCグランプリ 6月12日(日)

◆池袋東武百貨店・8階イベントプラザ
7月21日(木)~7月26日(火)
RCグランプリ 7月23日(土)

◆高島屋大阪店・7階催事場
8月18日(木)~8月22日(月)
RCグランプリ 8月20日(土)

◆熊本・岩田屋伊勢丹
8月25日(木)~8月30日(火)
RCグランプリ 8月27日(土)

■ CAMPAIGN

『ウルティマ』のMSX2版発売記念!

今、(株)ポニーキャニオンでは、『ウルティマ』のMSX2版の発売を記念して、キャンペーンを実施中。オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様にプレゼント中だ。パッケージについている応募券を切りとって、6月30日(当日消印有効)までに応募しよう。あて先は下記まで。

●応募のあて先
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
(株)ポニーキャニオン
PONYCA事業部
ウルティマFCプレゼント係

☗時計の文字盤にはイラストが、Tシャツにはロゴが。きまっていて、カッコイイのだ。

■ NEWS

『ドラクエ』のニューアルバム発売決定

アポロン音楽工業(株)から、『ドラクエ』のニューアルバムが発売されるぞ。アルバムタイトルは、『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』。ドラクエの音楽を、今度は吹奏楽の演奏で楽しんでしまおうというわけだ。これは、Ⅰ~Ⅲまでの曲から有名曲を選んで収録。発売日は7月5日だ。ロゴステッカーがもらえるなんていう、うれしい特典もついてるよ。今から要チェックなのだ。詳しくは次号で。

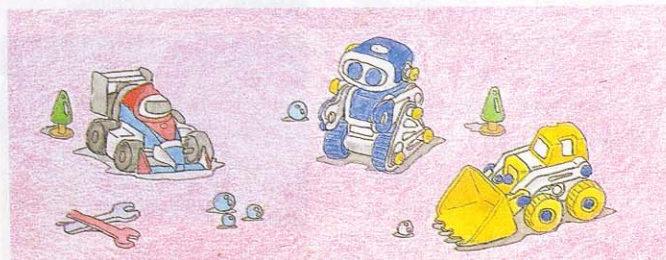
■ BOOK

女の子が作ったパソコン通信ガイド

☚価格は1,400円。
㊐(株)アスキー
☎03・486・1977

パソコン通信は、男だけのモノだと思っていたそこのキミ、これを読んでみてはどうかな。2人の女の子が、パソコンのセットから通信までを、実際に体験しながら書いた本なのだ。18人の女性ネットワーカーの利用法、通信に必要な道具、用語集なども掲載。難しい用語を使わないで解説してくれているから、読みやすいよ。

PRESENT

今月は、話題の新作ソフトもプレゼントしちゃうよ。ほしいと思ったらためらわずに応募すること。締め切りは7月8日。

陽あたり良好

あだち充さんの原作に、ちょっとオリジナルな設定をくわえた、楽しいアドベンチャーゲームだ。キミが、あだちワールドの住人となって事件を解決していくんだけど、もうやってみた？ 東宝(株)から、5名の方にプレゼント。ほしい人は、Mマガまで応募だよ。

ワールドゴルフII

プレイヤーを成長させていくゲーム。アマとしてスタート、国内プロ、世界トッププロとその腕前によりランクアップしていくよ。トーナメントでは、なんと100人ものゴルファーが登場するのだ。キミも今日から青木だぜ。5名の方にプレゼントするよ。Mマガまで応募しよう。

THEプロ野球 激突ペナントレース

日本一人気のあるスポーツといえば、野球。このゲームをやらなくちゃ野球ファンとは言えないな。バラエティーにとんだBGM。スターティングメンバーの入れ替えも自由にできるのだ。まさに究極のゲームだぜ。おもしろいよ。5名の方にプレゼントしてしまうのだ。

エルスリード

グラフィックスのキレイな、戦略シミュレーションゲームだ。ジョイスティック、マウス、トラックボール、すべてのデバイスに対応してくれるっていうのが、ありがたいよね。日本コンピュータシステム(株)から、5名様にプレゼント。Mマガまで応募してね。

ごめんなさい

5月号ビデオコンテストの広井一夫さんの作品に、一部オリジナルでない映像を加工したものが使われていました。編集部のチェックミスであったことをおわびいたします。

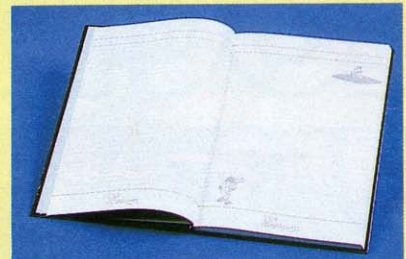
忍者

アクションシーンがたっぷりの、国盗りシミュレーションゲームだ。情報集めが国盗りのキメ手。ゲームの舞台は16世紀末。水墨画をイメージした画面は、シブくてなかなかよいのだ。メッセージの表示も縦書きで、凝ってるぜ。ボーステック(株)から3名様にプレゼントだ。

『釣りキチ三平』のオリジナル腕時計

(株)ビクター音楽産業から発売されている『釣りキチ三平』。キミが釣りキチ三平になって、腕自慢をするフィッシングゲームだ。釣りキチたちの夢でもある、マリーンめざして、まっしぐらだぜ。で、この三平が文字盤に入った、オリジナル腕時計を10名の方にプレゼントするよ。ほしい人は、Mマガまで応募しよう。

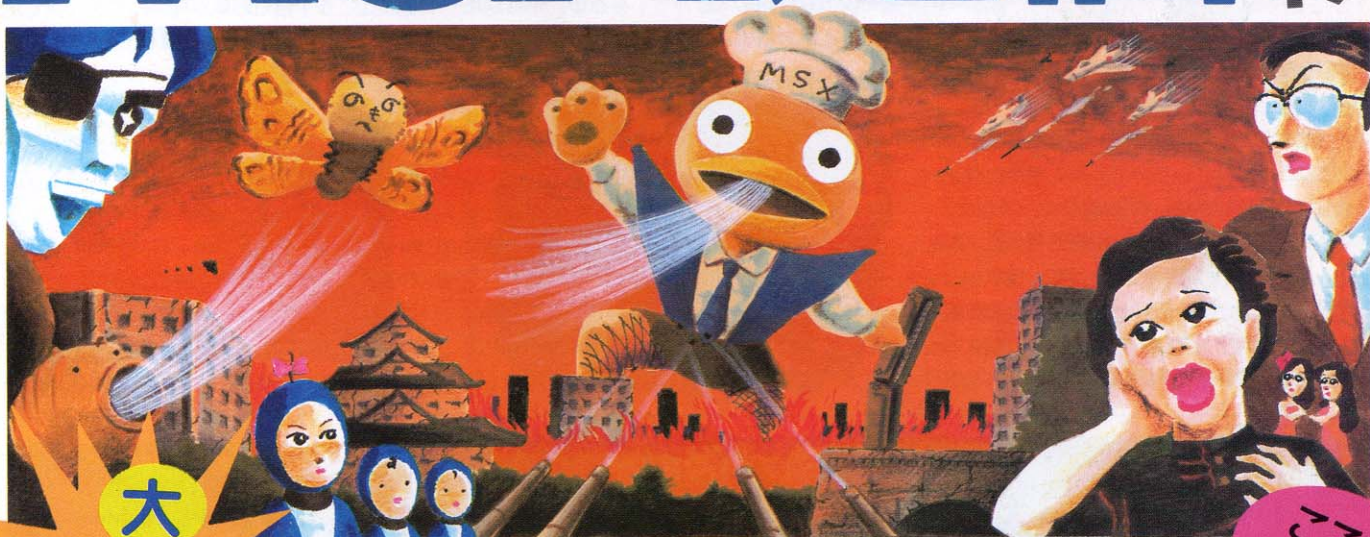
"GEKI-PENA"1988オリジナルノート

(株)コナミから、『THEプロ野球　激突ペナントレース』の発売を記念して、特製オリジナルノートを5名の方にプレゼント。ノートの外側には、黒に〝GEKI-PENA〟の白いロゴが、キマッていて、カッコイイのだ。中には、ピッチャー、バッターのキャラクターがプリントされているよ。厚さも1センチと、ノートと言うよりはダイアリーって感じだな。スコア日記にするなんてのも、いいんじゃないかな。使い方はキミの自由だよ。使い心地もマルなので、ホホうれしいね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
インフォメーションプレゼント係　○○希望

読者と編集者の触れ合いスナック

色がたっぷりのカラーページ(当然)で読者のコーナー。いろいろ考えすぎちゃって、ああ、とーってもむずかしいわあ〜。

MSX通信なんだわ

大巻頭特集 アルバイト大々募集

今、ほんと一に人手不足でしてねー、猫の手も借りたいんですよ、ほんとーに——こんばんは、あなたの心に灯を点す、田中パンチです。

さて、冒頭からのネタ振りでもおわかりのように、ここMSX通信をはじめとして、その他のいろんなページでは、まけっこー、慢性的な人不足でしてね。それで、ドドーン、アルバイトの大募集なのらー。冗談っぽくアホーな書き方してるけど、募集しているという事実にはうそはないので、本気に応募したい人は、応募してください。うそじゃないかんね。

どんな人を探しているかというと……。

①原稿書き書き——1本ゲームをおまかせして、そしてその解法、テクニック、必勝法などをみつけて、原稿におこしてもらうー。原稿を書いてみたい、そんで雑誌に載ったらうれぴいという方、はいはいはい、いらっしゃーい。

②いわゆるゲーマー——テストプレイ、デバッグなど、1日中ゲームをしていてくれる方。楽しいゲームも、仕事になっちゃうと苦しいとこもあるんだけど、それでもやってみようという馬力のある方、来てくれーっ。

ここが職場

⬆ここで、このバカなページが生まれるのです。あー。

③ほか、なんでもします——とにかくMSX通信(MSXマガジン)のために、ひと肌脱ぎます！なんて方も、ご連絡ください。

なお、条件としましては、東京青山まで週3回以上は来られる、元気もの、16歳以上、そんなとこかな。簡単な履歴書に希望職種を書いて、送ってください。もちろん性別は問いません！

デザイナーさんもあわせて応募してね…

アルバイト様ここで働いてくださいな!

MSXクイーン ならびに 女子大生大募集

えっ！　よっ！　ゲリラ的ではあるがMSXのクイーンを決めようではないか。と同時に女子大生も、募集ね。キャハ。

なんたらクイーンとか、なんとかの女王とか、今や何にでも"クイーン"はつきものだな。特に夏場になると、水着とかいう無敵のアイテムが活用できるので、それこそあっちゃこっちから、もっこしもっこしと、なんとかクイーンを募集します。身長は165センチ以上、未婚で18歳以上25歳未満、明朗活発な方、とかいう募集要綱があったりしてね。しかし、明朗活発な方、つーのはどんな人のことを指すんだろうね？　あらーうっそーってな女子大生は、その明朗活発というのにあてはまるのであろうか？　もっと具体的に、誰々のようにってはっきり書きゃいいのにねぇ。石原真理子のような性格の人とか……あらら。それがだめなら工藤静香のような……あらら。

⬅街にはすばらしい女性があふれてるのに。

⬅こんなギャルが応募してくれないかしらん。

本題！　先月号でも募集しましたが、まだ今んところ1通も応募がないので悲しいです。ですから、応募枠を拡大しまして(?)、MSXクイーンならびに女子大生ということで、大募集じゃあー。私はボクはMSXクイーンだ、あるいは女子大生だと思われる方、性別、年齢は問いません。全身写真とバストアップの写真を送ってください。人妻でもかまいませんし、国籍も問いませぬ。われこそはと思われる人は、今すぐ応募。みごと選ばれた方は、このMSXマガジン誌上を飾っていただきますからに。他薦でもかまいませんからねっと。お待ちしてまーす。

がんばれMSX替え唄&数え唄大募集ぽ

いやあ、優秀であります。多くのご投稿をいただき、なおかつそれらが、なかなかの高品質。いやはや、高品質に限るわ。

ということで、いくぜ。千葉県の福田大輔クン。常連だ。王貞治の唄。節は、春一番だ。キャンディーズ、なつかしい。では、せーの、「雪が溶けて川あーになって、流れて(中略)出します、おうさだはーるですねえ」。キレル、きれ味そーかいじゃ。もう1曲。今度は若嶋津の唄。節は、あみんのまつわ。「かわいいふりしてあの(中略)流して流されてー、わかしまーずーわ」。いい。とてもいい！

そんなこんなで、次。福岡県の白石達也クン。大雨の唄。節は、郷ひろみの、男の子女の子。せえの、「君たちおんなあのこ、豪雨豪雨！」。なかなかじゃな。

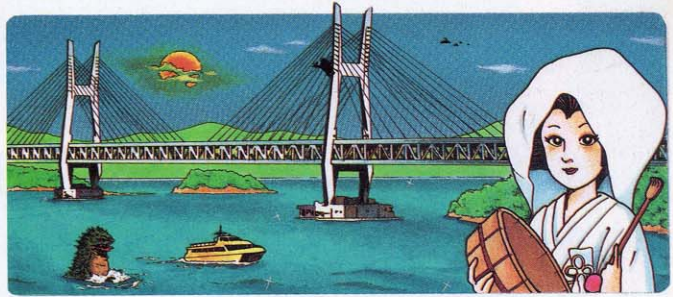
まだまだ来とる。大阪府の杉山範仁クン。お名前どう読むのじゃ。もうすぐ夏かしらの唄。節は、仮面ライダーのテーマだ。いくぞ！「せまるーう、初夏」。トレビアーン。

続いて、替え唄から派生した新境地、数え唄じゃ！　どんなの？こんなのよ。栃木県のペンネームOH!島雅士クン。あしたのジョーのテーマの数え唄。「サンドー、ヨンドー、ゴドー、ロクドー」。見ただけじゃつまらんが、歌うとおもろいですぜ。M通の模範演技。数え唄でお雑煮を表現します。節は、ぞうさん。「ぞーさん、ぞーおに」。ほらね。引き続き数え唄だが、こんどは複合形。ちと、むずかしいので、まあ考えてみてちょ。節はかあさんの歌。せーの、「かーさんが夜なべーをして、かーよんが5なべーをして」、どうかな、わかったかな？　今度は、ものまねをしながらの数え唄だ。森進一のまねをしながら、おふくろさんを歌ってみよう。「おふくろさんよぉ、おふくろよん」。わっはっは。最後にアルファベットの数え唄で、しめよう。節は、おさるのかごやだ。ほーい、「えーっさ、Bーっさ、Cーっさ……」、ハタハッハ。みんなあ、乳しぼらずに、頭しぼれよー。替え唄コーナーでしたーパチパチ。

MSX新作ゲームレビュー（うそ）

パロディーということばはキライだが、その精神は好きだ。いろいろ変なことを考えてみよう。うそのレビュー。

四国志

橋もできちゃったもんで、本州との距離がこれまた近くなっちゃった四国。その四国にいる友人に香典返しを返すために旅していく、というシノプシスを持ったアドベンチャーゲームが、この『四国志』(しこくこころざし、と読む)、なのである(まさか、そう読むとは思っていなかっただろ、ゴホゴホ)。

主人公のキミは、大坂のミナミ、なんばCITYからゲームスタート。所持金は420円しかない。なんとかして軍資金を稼がなくてはならないのだ。ゆするもよし、たかるもよし、つつもたせ(これを漢字で書くと、美人局と書くとこなんぞは日本の民間伝承文化の程度の高さをひしひしと感じるから不思議)、など、なんでもしてみよう。大阪府警につかまったり、ソ連のパトロール艇に拿捕(だほ)されたらゲームオーバーだから気を付けよう。

⬆画面はこんなんだけど、まあ、うそだけどもね。

実は、軍資金のほかに、香典返しの志(こころざし)を持っているのだが、それを使ってはいけないのだ。その志をつらぬいていってほしいのだ。

なんとか風雪に耐え、飢えにも耐えて、本四連絡橋(あるいは、四本連絡橋、また、あの例の人気絶頂の橋のことよあれあれ)の、本州側の入り口に立つことができた、としよう。あとは、橋を渡るだけだ。橋を渡るだけなんだが、橋の入り口に、「この橋渡るべからず！」と書いてあるぞ！　どうしよう。さすがこのあたりは、一筋縄ではいかないゲームといえよう。

途中、ミス瀬戸内海とのラブロマンスなどもからみ、あ、からみはないが、まあ大人でも楽しめる内容だ。ディスクで5万枚組という点も、驚異だ。じっくり、一生楽しもう!!　(うそだよーん)

コ〆ミの新2兆倍カートリッジ

これはまた驚愕！　コ〆ミがまたまたやってくれました。今まで発売してきたコ〆ミのソフトが、なんと2兆倍も楽しくなってしまうという、『コ〆ミの新2兆倍カートリッジ』の登場だ！

スペックをご紹介しよう。この小さなカートリッジの中に、なんとハードディスクを内蔵！　ハードディスクっていっても、普通のハードディスクではないぞ！　なんと！　ただの固い円盤状の板が入っているのだ！　それだけ。

まだある！　当然S-RAMも搭載。ただし、バッテリーは入っておらず、そこいらあたりは、使う人の使い方次第ってとこだ。

⬆これがタイトル画面。重厚な雰囲気だ。

⬆内蔵実用ソフト、培養リズムである。

おっと、まだあった。従来から音源チップとして使用されていたSCCのパワーアップバージョンとして、新型カスタムチップ、〝SCC OPTZUSSRDWCSIT〞が、新たに載っかっている。非常に長い名前だが、何の略かはだれも知らないそうだ。残念！

そして、お楽しみ内蔵ソフトとして、とても実用的なソフトがおまけで付いてる。『培養リズム』。50種のリズムパターンを培養することが可能だ。買いだぜこれは。

アイデア送ってくれー

そんな感じで、どんどんトッピョーシのない、うそゲームのアイデアを送ってほしい。CGゴコロ(?)のある方なら、タイトル画面とかゲーム画面とかを描いて、送ってきてもらうと、われわれは助かるが、今までここでCGを描いてくださっていた、イラストレーターの大賀さんが泣くかなあ。どうだろーか？

いよいよよいよい
朝から回文大作戦

いきなり始まった、朝から回文大作戦。回文というのは、「トマト」とか「しんぶんし」とか「みがかぬかがみ」などのように、頭から読んでも、お尻から読んでも同じ、というもののことを指す。それでだ、回文を考えてみようぜ！　ちと、模範演技をご披露いたそう。

「石がすがすがしい」、「猪苗代を食べたおろしは無い」、「イタリヤでやりたい！」、「慰安案内」、「浦和で笑う」、「かゆい床」、「香りもいい盛岡」、「海底椅子が沈み厨子が水位低下」、「金物屋の最中」、「暗いイラク」、「臭い玉対策」、「今朝の酒」、「こい玄関寒稽古」、「品川には庭が無し」、「しつこく固執」、「諏訪湖を壊す」、「そこを、横向きに歩いている兄貴婿よおこそ」、「足りない成田」、「体温計拝計」、「妻を待つ」、「いいけつしてしつけいい」、「眠たいと痛むね」、「ベーコン神戸」、「まさか、いかさま」、「焼いたタイヤ」、「世の中暗いか快楽なのよ」、「酪農の倉」、「悪いが新聞紙がいるわ」……。以上の回文は、このM通編集部と非常に親密な位置にある帝国回文社の方々の協力により、掲載可能となった。帝国回文社とは、代表の美濃博士とその助手の犬重(いぬしげ)ちゃんによる、とてもチームワークのとれたコンビネーションプレイを見せてくれる、回文製作集団だ。

ということで、キミたちも帝国回文社のメンバーに負けないように、回文作りにはげんでほしい。で、ゲームマラカスマンボ・上野先生に、回文ジェネレータ・プログラムを作っていただいた。打ち込んでみてくれ。スペースキーを押していくと、いっぱい出てくるよ。

ゲームマラカスマンボ・上野先生による"回文ジェネレータ Ver.3.62plus"

```
100 'SAVE"KAIBUN.BAS
110 '
120 '            かいぶんじぇねれーたー
130 '         Version 3.62plus
140 ' (C) 1988 by asica soft
150 '
160 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM C$(20):DEF USR=&H156
170 SCREEN 1:WIDTH 32:CLS:COLOR 15,0,0:KEY OFF
180 DM=RND(-TIME)
190 LOCATE 0,23:PRINT"     かいぶんじぇねれーたー Ver3.62plus
200 LOCATE 0,23:PRINT"       (C) 1988 by asica soft
210 FOR I=0 TO 10:PRINT:NEXT
220 PLAY "t132s0m20000o618ee16f16g4.fgfe1","t132s0m20000o618cc16d-16
e4.d-ed-c1","t132v1518o2g2r8b-aa-g2
230 FOR I=0 TO 5000:NEXT
240 FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT
250 LOCATE 0,12:PRINT "  なんもじの かいぶんを つくりますか(2 to 20)
260 LOCATE 20,15:INPUT "....":IN$
270 LN=VAL(IN$):IF LN<2 OR LN>20 THEN 250
280 IF LN/2=INT(LN/2) THEN L1=LN/2 ELSE L1=LN/2+1
290 L2=LN/2
300 WIDTH 29:CLS
310 GOSUB 370:PRINT ST$:PRINT
320 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 310
330 IF IN$=" " THEN 340 ELSE IF ASC(IN$)=27 THEN RUN ELSE 310
340 A=USR(0)
350 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 350
360 IF IN$=" " THEN 310 ELSE IF ASC(IN$)=27 THEN RUN ELSE 350
370 '
380 FOR I=1 TO L1
390 IF I=1 THEN C$(I)=CHR$(RND(1)*45+177):GOTO 410
400 C$(I)=CHR$(RND(1)*46+176)
410 IF C$(I)>="ｶ" AND C$(I)<="ﾄ" AND RND(1)>=.5 THEN C$(I)=C$(I)+"ﾞ"
420 IF C$(I)>="ﾊ" AND C$(I)<="ﾎ" THEN IF  RND(1)>=.4 THEN C$(I)=C$(I)
+"ﾟ" ELSE IF RND(1)>=.7 THEN C$(I)=C$(I)+"ﾞ"
430 NEXT
440 ST$=""
450 FOR I=1 TO L1:ST$=ST$+C$(I):NEXT
460 FOR I=L2 TO 1 STEP -1:ST$=ST$+C$(I):NEXT
470 RETURN
```

M通読み切り小説

「毒入り青酸カリ MSX殺人事件」

原作　伊藤ガビン
脚本　田中パンチ
コンセプチュアルワーク　ソウル波平

「デカ長！　自殺です！　マンションで、銀座のクラブのママが、服毒自殺です。使用した毒は、青酸カリです。これは、自殺です、自殺です」

「はいはい、わかったわかった」

「でも、おかしいんです、デカ長！　その後の鑑識の調べでわかったんですが、部屋にころがっていた青酸カリのビンから、青酸カリ以外の毒が検出されたんです！　硝酸ストリキニーネです。ですね、おかしいでしょ？　誰かが、青酸カリのビンに毒物を入れた。ね、ですから、これは他殺の線も出てきたわけで。どうですか！　ねっ!?」

「はいはい、そうだな」

「それでですね、ボクは調べ回りましたよ。靴を3足つぶして、聞き込みしまくりましたよ」

「そういや、部屋のスミっこで、靴をつぶしてたよな、おまえ。あれが、それか」

「それで、容疑者が3人浮かんだんです。ふとん屋の店主の細川おでん。回船問屋の大信田太郎左衛門。そして、薬剤師で前科3犯の人尾古呂須三。以上ですが、いかが考えられますか？　デカ長？」

「はいはい、そーね。一番、あやしいのは薬剤師」

「そーでしょ！　ねっ！　そーでしょ？　そうなんです。で、とことん調べたんですけど、ちがう」

「なにが？」

「人尾は犯人じゃないんです、絶対に！」

「どうしてなんだよ、おい」

「このヤマは自殺なんです。だって最初に書いてあるでしょ？　デカ長！　自殺ですって」

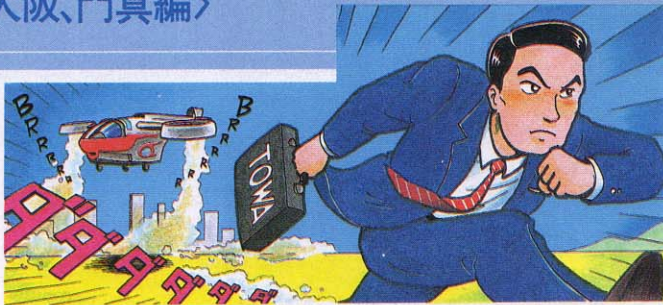
M通今月の出張コーナー〈大阪、門真編〉

松下歴史館を訪ねて…

上方へ行きましてん

いきなりこういうコーナーを作ってみたんだけど、へへへ。その月の出張に行った場所の話題を綴っての、〝M通今月の出張コーナー〟だ！　第一回目は、大阪府門真市を訪ねて。松下電器産業(株)の情報機器部へおじゃましたときの、裏バナシをいろいろとご披露よー。

世界の松下の創設者といえば、知らない人はいないよね。松下幸之助さん。幸之助さん一代で、松下グループがこんなんなっちゃったんだから、まあすごいわ、やっぱり。それで、聞くところによりますれば、情報機器部の所在地が、なんと、松下電器の発祥の地だとか。それで、そこの門の横には、松下の歩みをいろいろと展示した、松下歴史館というのがあって、広がりゆく松下製品史やその他が展示されているのだそうでして。〝○○館〟マニアの田中パンチさんとしては、ぜひとも見なければ気のすまないところー。

それで、取材が終了した時点で、松下歴史館の取材もしよーと、したのです。東京から新大阪まで新幹線で。どうも飛行機は苦手でありまして、３時間弱をかけて上方へ。環状線、京阪電鉄と乗り次いで、西三荘(にしさんそう、と読む)という駅に着きまして。情報機器部の○賀さんとお会いして、お話をうかがう。そして、取材も終了して、じゃあ松下歴史館へ。入り口から入って(当たり前よね)、あれえ？　受付に誰もいない。すいませーん、どなたかいらっしゃいませんですか？　すると、はいはいなんですかー？　と受付のおばさま。「すいませーん、もう閉館させてもーたんですけど」。あれれと腕時計を見れば、５時30分。５時で閉館なんだそうでして。あらららあ、取材のとき、いらないくだらん話をしてたことを反省。

創設者との出会い！

そんなこんなで、すっかり意気消沈してしまった田中パンチのバカは、その心の動揺の持っていき場所を求めて、右往左往。そんなとき思い立ったことは、「バカと煙は高い所に昇るのが好き～」。さりげなく、前出の平○さんに、この建物の屋上って昇ぼれないんでしょうか？　と、ナショナルと大きく表示された広告塔を指さしたのでありました。後先のことは何も考えずに、ただポロリとこぼした提案に、松下側(前出の平賀○ん)の解答は「ちょっと待っといてくださいね」でした。待つこと数分、屋上への鍵は用意され、かつて長い松下の歴史の流れにおいても、誰もが成し得なかった快挙、情報機器部の建物の電光広告塔に立つ、という、離れ技を敢行！

収穫の多い、１日でありました。

幸之助翁像は語る…

⬆情報機器部の中庭に建てられている、松下幸之助さんの銅像。これは、松下の労働組合が寄贈したもので、労働組合が経営者サイドのトップの銅像を！　なんてことは他に例がないそうだ。

未曽有の実体験じゃ～

⬆広告塔の根元に見える２つの黒い影こそ、田中パンチさんと、平賀さ○のご近影なのだ。

⬆カメラマンに、もっと寄れ～！　と呼んだ結果、ここまで。人ということが確認できる。

純粋なおたよりコーナー

アンケートはがきの中からピックアップ。おもしろいこと書いてけれー。でも、書いたのを蹴っちゃあいけないぞ。

ぼくは中学3年なんですけど、ゲームと勉強がりょうりつできるかがしんぱいです。だいじょうぶだとおもいますか？　答えてくださいよっと。

（東京都　原信夫）

うーん、それはキミ次第だな。私も中学3年からパソコン持ってたけど、ちゃーんと函館で1番の公立高校に入学できたし(自慢)。ゲームと勉強も両立できたよ。ただ、今のキミは両立できてないね。その証拠に〝りょうりつ〟を漢字で書いてない！　まぁ、両立するのが無理だと思ったら、どちらかを捨てるべきだね。といっても両方捨てがたいと思うので、計画を立てて生活するといいでしょう。勉強を10分やったら、6時間ゲームをするとかね。やってやれない事ではないぞ。がんばれっ！

仕事と生活が両立できない編集者

上のおたよりのアンサーを書いたのは、何を隠そう(!?)若手で伸びざかりのタガワが書いたんですが、さすが、けっこう最近まで中学生とか高校生とかやってただけあって。説得力があるよね。さすがに私だとそうはいかないもんね。私がこのおたよりを読んでてすぐピーンと感じたことは、このアンケートはがきのあて名。原さんっておっしゃるでしょ。実は、今、住んでる部屋の大家さんの苗字が原さんていうんですよ。それで、家賃がちょっと遅れたりして、そんでおこられたなあ、なんてことを思い出したり……あーまったく関係ないよね。

でも、私も勉強しなかったなあ。自慢じゃないけど。でも、こうして大学も出て(長いことといたけど)おたよりのお返事書いてられるんだよなあ。いろいろとご家庭の事情もあると思うけど、人生なんてなるようになるもんよ。だから、カメラマンのヤマダユージ(今、Mマガで働いてる人です)、いいじゃないの。別に大学すんなり出たって、しょうがないよ。だからさあ、R・TYPEの画面写真、撮っといてね。よろしくー。

日本一の無責任の男、田中パンチ

ファミ通と間違って買ってしまった(ウソ)。表紙がみょーにてらてらしてて、きもわるいです。指が切れそうで、怖いです。どうにかしてください。(なんだかウソ)。

（東京都　鈴木宗太郎）

でもこの表紙、いろいろ使えるんだよね。読者のみなさんからのはがきを読んでると、「ヒゲそりにいいですね」とか「キャベツの千切りには欠かせません」、という反響がゾクゾク送られているのだ。なんか得した気分でしょ？　まあ自分なりの使い方を考えてみてくださいよ。かき氷かなんか作るときにも、便利かもしれないぞ。

エンピツを表紙でといでる編集者

そうなのだ。とかなんとか、コバンザメみたく、人が書いたお返事にひっついてしまうのが、今月のパターンというわけだな、これが。実は、上記のお返事を書いたのが、これまた若いタガワなんですけどね、ああ、いちいちバラさなくてもいいかもしんないけど、そういうことなんですよ。やっぱり、若い人は目の着けどころがちがうなあ。私なんか、このおたよりから感じるのは、〝(ウソ)〟の定着ということなのです。そもそも、〝(うそ)〟あるいは〝(ウソ)〟は、月刊ログインでこのMSX通信が栄え

ていたころに編み出した技でありましてね。それがこんなに定着して、うれしい限りです。しかし、〝(うそ)〟の後に編み出した、〝(うほ)〟（うそと本当の中間に位置するときに使用)は、あまりブームに乗っておりません。ま、長いことやってると、そのうち花を咲かせられるかな？　やっぱ、草魂かな？

愚の骨頂、田中パンチ

To：アルツ鈴木さん!!　まったく、朝日新聞にまでのった人が、〝ゴム長の摩耗〟だってぇ。NASAKENAI!!　ログインをおっぽり出されたわけが、もろばれじゃあないですか！　これを機会にギクシャクするのをやめて、スムーズしてみたら、いいんじゃないですかぁー？

（三重県　いとうよしひこ）

おっぽり出されたとか、なさ

MSX大人ユーザーコーナー 〝酒と女とMSX〟

わーい、さっそくおたより、いただきました。「そーそー、子供といっしょにMSXで楽しまなくっちゃー。た・かーさんなんて、パパさんからMSX取っちゃったんだもんねー。あっ申し遅れまして、私は3?歳の二児の女の子のお母さんです。MSXを通じて、今のわかーい人たちとのコミュニケーションをはかっては、いかがでしょーか？　特にパソコン通信は楽しいですよー。ご近所のお母さんたちと井戸端会議しているよりも、ずーっとおもしろいんだからー。自分の子供と同じ歳の人たちと対等にお話ができるなんて、他では考えられませんものねー。まーものはためし、だまされたと思ってMSX専用の簡単なパソコン通信にチャレンジしてみてくださいねー。きっと今までとはちがった、ステキな貴女を発見することができますよっ！子供たちも、お母さんのことを見直してくれるかもっ…そんじゃーがんばってね。ほえほえ」。

いっときますけど、このおたより、ヤラセじゃありませんからね。残念ながら、ご住所がどこにも書かれていないんですが、消印は大阪の東淀川。苗字は、たかおかさんなのかな？　どうぞ、ご住所をお教えください。ささやかながら、記念品を差しあげますので。

いやあ、いいお母さんですよ。どこがいいかっていうとね、ご自分のお子さんを、同じレベルで見てあげることができそうなお母さんだから。大人が子供を見るとき、ほとんどの人は、一段、ひどい人になると数段上から見てしまうようだけど、視点や考え方を子供のレベルにまで下げて、同レベルでお話できるおかーさん。いい人だと思うんですけどね。

けないとか、好きなことぬかしやがって！　ギクシャク、ギクシャクって、テメー見たのかよ(田中パンチ注：あー、見てるよオレはいつも、そんなにおこんなよな)。そーゆーことは、いうもんじゃないぜ(どーしたんだよ。なんでそんなにおこってるわけ？)。なんだかんだ文句いってるわりには、アンケートのM通のところに5点をつけてるとこなんかカワイイもんだ(なんか高圧的な態度だなあ、どーしたんだよ、犬にションベンでもひっかけられたんか？)。と、説教めいたことをのたまってしまったが、実際、ワケのわかんないコーナーをやってるもんなあ（そのとーりだよな、バカ)。でも、いいのだ。これでいいのだ（どうしたんだよお)。だって楽しいジャン。ホエッと原稿書けちゃうしね。今、くどくどいっても始まらない。というわけで、話をかえさせてもらうが、やっぱりMSX版のR･TYPEが気になるよね。あのドブケラドプスが、どのように動いてくれるのか!? 非常に楽しみだね。そうなんだよ。あなたも他人のこといってるヒマがあったら、もっとゲームなさい！悩みがあったら相談にのるからさっ。そーなさい。

田中　なんで、そんなにおこってんだよぉ。おまえよぉ。

鈴木　だって、だっ、て、おなかが、痛い、んです。

田中　腹が痛い～？　どーしたの。

鈴木　あ、あの、です、ねえ。牛乳を飲んだ、ら、急に、痛く、なって、原稿、書く、怒り。

田中　おいおいおい。ギクシャクするなよ。わかんないよ。でもさあ、最初から牛乳飲んだら腹が痛くなるってわかってんだったら、なんで飲むんだよう？

鈴木　アカディ。

田中　しょうがねーなー。

ぼくの犬は……、口がしまりません。

（大阪府　松永邦雄）

♨ キミは、犬が好きなのかな？私は猫が好きだ。実家では、白と黒の猫を飼っているんだけど、それが"すすむ"という名前だぞ。で、ゴハンを与えるときにだな、「すすむ」と呼ぶと、ミヤオと鳴きながら、寄ってくるのが。「すすむ」、「ミヤオ」、「すすむ！」、「ミヤオ」。ミヤオ、すすむ。みやおすすむ。宮尾すすむ。これがオチだ。

宮尾すすむを愛する編集者

M通のバカとヤマログのいんねんの鯛穴、もとい、対決に、けりがついたのですか。おせ～てくらはい。

（千葉県　岩井弘幸）

♨ タイケが2つでタイケ・ツー。タイケって何？　体毛のことなのかしら？　体毛が2本しか生えてないの？　それ、パンチ？　カガワもあんまり体毛が生えてないよ。特に頭のてっぺん。でも胸毛は生えてるよ。この前いっしょに温泉に入ったから知ってるのだ。それで、温泉から出てラーメン食べようと思ったら、ラーメン屋にはこわいお兄さんがいっぱいいたのでヤメたのだ。だから部屋に戻ってビールを飲んで寝て朝起きて、また温泉に入ったけど、パンチにはまだ体毛が生えてたよ。だから体をよくふいてパンツをはいてシャツを着てゲームセンターに行ってピヨピヨピヨって音がするヌイグルミをつり上げるゲームをやりました。パンチはそのゲームが大好物なので、いっぱいヌイグルミを取りました。だのでボクたちは、ユンケル黄帝液を飲んで車に乗って帰りました。バイバイ。

ヤマログの編集者

ラーメン田川くんという貧乏な人がいるそうですが、今度ファンレターを出します。私も激貧乏です。

（埼玉県　野中浩行）

♨ いやー、そーかー！　あなたも貧乏なんだー。同じ穴のウナジだなー。ウレシイなー。同じ人がいてさ。最近引っ越したんだけどね、カーペットを買うお金もないんだね、これが。だれか私にくれないかしらん。冷蔵庫とかでも大歓迎だなー。借金なんかGNPの1パーセントを超えちゃうしよお。毎日ちゃあーんと働いてるんだけど、給料もらったら、パァーッと使っちゃうもん。昔から、"江戸っ子は宵越しのゼニは持たねえ"っていうもんなぁ。まいっちゃうよなぁ。まったくよぉ!!

北海道出身の編集者

表紙がいい。地味からはでになった。ログインをそろそろやめて、こちらにしようと思っている。ガンバレ。

（東京都　豊田泰樹）

♨ ヘイヘイヘイ、やめちゃうのはノーグッドだぜ。できればこのMマガとログインをパラでやってほしいぜ。とまあナマイキなことを申しましたが、かく言う私も、レンゲでチャーハンを食べると、口の両端がレンゲのフチに押し上げられて、ウニーッと笑ったような顔になってしまうのです。

ログインのまわしもの

あて先はここ

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『MSXニコチン酸アミド通信』係

なお、こんな企画どうかしら、なんておたよりも待ってたりいたします。なんだよう、先月いっといて、今月でないコーナーがあるじゃないかー。そーだよー。ないコーナーがあるんだよう(矛盾)。それはね、いいネタがなかったからだー。といって、コーナー自体がなくなったわけではない。来月は、復帰しているかもね。来月号も、だから、目が離せないのだぞおー。

また来月会おうね。バイバイ

MSXマガジン
SOFTWARE CONTEST
全・国・的・に
募集中!
先月号から募集を開始したソフトウエア・コンテスト。グランプリの30万円と、半期に一度審査される堀井賞、木屋賞を目指して、キミのオリジナルゲームをプログラミングしよう。優秀な作品はMマガ誌上でドーンと紹介するほか、TAKERUもしくはパッケージでの販売も予定しているぞ。キミのゲームが日本中でプレイされる日も近い!

明日のスタープログラマーはキミかもしれない

堀井雄二氏――パソコン少年あこがれのお兄さんだ。

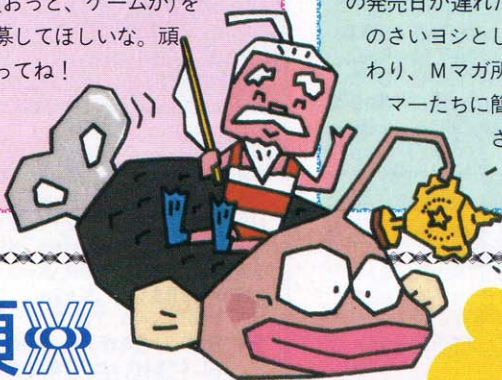
ゲームはアイデア

「ゲーム作りの神髄はアイデアの良し悪しにある」なんて公言してるキミならば、目指してほしいのが堀井賞。あのドラゴンクエストシリーズを世に送りだした名シナリオライター、堀井雄二さんにちなんだ賞だ。

この賞に応募するプログラムは、もちろんプログラミング自体もうまいにこしたことはないけど、それよりなによりゲーム展開の面白さに着目してほしい。たとえばメッセージの表示ひとつとっても、ただ「××に出会った」とするより、「うっそうとした森を歩いていくと、突然身の毛もよだつような恐ろしい形相をした××に出会った」みたいな感じにしてほしいな。そうすれば、ゲームの世界にズルズルズルズルと引き込まれていくわけでしょ。

MSXでゲームを作るというより、MSXを使って電子小説を書き上げるみたいな心構えで、キミも挑戦してみよう。ゲームを終えたあとで思わずウ〜ンとうなるような、読み応えのある小説(おっと、ゲームか)を応募してほしいな。頑張ってね!

テクニックも大切

木屋善夫氏――多忙な毎日でも家では優しいパパだとか。

「シナリオももちろんなんだが、ゲームを語るには、プログラミングテクニックにつきるぜ」なんて自信満々のキミなら、木屋賞に注目! これは日本ファルコムのエースプログラマーとして、次々と話題作を手がけている木屋さんの名前をいただいた賞だ。シナリオ重視のRPGなどよりも、プロのプログラマーもびっくりするような、するどいテクニックを多用したアクションゲームを送ってくれ。あまりの面白さにMマガ編集部のスタッフがゲームにハマッて、雑誌の発売日が遅れたとしても、このさいヨシとしよう。そのかわり、Mマガ所属のプロゲーマーたちに簡単にクリアーされるような、ヤワなゲームだと許さないぞ。はたしてキミは、MSXの機能を極限まで引き出すことができるかな?

もちろん、いくらテクニック重視の賞とはいっても、なんの仕掛けもないようなゲームではだめ。やたらと敵が出てくるだけで、同じようなステージがえんえん繰り返されるだけでは失格だ。最低限のゲーム設定と、目にも新鮮な仕掛けをちゃんと用意してね。それでは、みんなの応募を待ってるぞ。

応募要項

グランプリ
賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

MSXマガジン・ソフトウエア・コンテストでは、毎月読者の皆さんからのオリジナルプログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期・下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を与え表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージとして販売されます(そのときは当社規定の印税が支払われます)。なお、今月からの募集分の結果発表は、'89年の1月号で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、㈱アスキーの要請によりMSXマガジン誌上に掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりいたします。

●応募方法……次の書類を同封してください。
①プログラムを記録したメディア。
②実行方法、遊び方などを記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、住所)を明記したもの。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ショート・プログラム・アイランド

SHORT PROGRAM ISLAND

読者からの投稿作品が初登場。合計４本のプログラムを掲載！

梅雨をふき飛ばし夏を呼ぶゲーム特集

ただ今絶好調のショート・プログラム・アイランド。今月のテーマは雨。ジメジメしたいやーな季節をふき飛ばしてくれるような、おもしろゲームを用意したぞ。また、待ちに待った読者からの投稿作品も初登場。今この文章を読んでるキミも、ゲームを作ってMマガまでドシドシ応募してくれ！

うっ、とうとう梅雨の季節が来てしまった。外へ出れば雨。窓を開けても雨、雨、雨。うぎゃ〜、気が狂いそうだぜい。1年のうちで、一番うっとうしい季節だよなぁ。もっとも、梅雨のない北海道や、もう夏の沖縄なんかには関係のない話だろうけどさ。あーぁ、うらやましい。かといって、北海道や沖縄に1ヵ月も旅行するわけにもいかないし……。こういうときは、せっかくパソコン持ってんだから、やっぱりゲームが一番。それもどうせなら、このうっとうしい雨をイジめるゲームがいいよね、うん。てなわけで、頭ん中がカビる前に、雨と戦うゲームを思う存分遊んでくれい。

嫌な雨は元からたたなきゃね 雨雲撃退大作戦!!

⬅ポタポタと際限なく降り続くいやーな雨。諸悪の原因ともいえる雨雲をやっつけちゃおう！

MSX・RAM16K以上
by ラッキー

こうして遊んでね

さあて第一弾は、名付けて『雨雲撃退大作戦!!』ほっほっ、大げさなタイトルじゃのう。まあ、それは置いといて、遊び方を説明しましょ。まずプログラムをRUNさせると、画面の上の方に雨雲が2つ、下の方に傘をさした人が現われる。もちろん、キミが操作するのは人の方

雨雲撃退大作戦LIST

```
10 SCREEN 1,2:KEY OFF:WIDTH 32:CLEAR 100,&
HD3FF:DEFINTA-Z:COLOR 7
20 LOCATE 5,10:PRINT"あまぐ゛も げ゛きたい だ゛いさくせん..
"
30 FOR I=0 TO 7
40 B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15:B$=B$+CHR$(VAL("&
H"+MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT:NEXT
60 SPRITE$(I)=B$:NEXT
70 READ A$:FOR K=0 TO 15:VPOKE 288+K,VAL("
&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXT
80 FOR I=0 TO 2
90 READ A$:FOR K=0 TO 15:POKE &HD400+I*16+
K,VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXT:NEXT
100 DEFUSR=&HD400
110 CLS
120 LOCATE 0,24:PRINTSTRING$(31,37);
130 LOCATE5,23:PRINT"TIME:";
140 A$="s0m4000t150l16":PLAYA$,A$
150 A=0:P=4:K=0:CP=0:T=300:TIME=0
160 FOR I=0 TO 3:CX(I)=INT(RND(1)*30)+1:CC
(I)=INT(RND(1)*2)*2-1:NEXT
170 PLAY"o4c8.cc8.de8.dg8.eo5c8.o4ag8.eg4"
,"o3c8.cc8.co2b8.bb8.ba8.aa8.ag4
180 ONSPRITEGOSUB390:SPRITEOFF
190 S=STICK(0):A=A+(S=7)-(S=3):A=A-(A<0)+(
A>59)
200 P=9-P
210 PUTSPRITE0,(A*4,168),15,P
220 IF STRIG(0) AND K=0 THEN KX=A*4:KY=20:
K=1
230 IF K GOTO 250
240 PUTSPRITE 1,(A*4,160),8,6:GOTO 270
250 KY=KY-1:IF KY<0 THEN K=0:GOTO 240
260 PUT SPRITE 1,(KX,KY*8),8,7:SPRITEON
270 SPRITE OFF:FOR I=0 TO 1
280 CX(I)=CX(I)+CC(I):IF CX(I)=0 OR CX(I)=
```

だ。カーソルキーの左右でその方向に動き、スペースキーで傘を上に投げる。操作はこれだけ、簡単でしょ。

このゲームはタイム制になっていて、持ちタイムは常に、画面の下の方に表示されている。これは、時間とともに減っていって、0になったらゲームオーバー、な～む～というわけだ。しかし、それだけじゃぁない。投げた傘が雨雲に当たれば、タイムが50増えるのだぁ。そうか、雨雲をチクチクいじめるゲームだったんだな、これは。

だからといって、やたらめったら傘を投げればいいってもんでもない。空から降ってくる雨粒は、傘を持っているときはなんともないけど、そうでないときに当たるとタイムが20減ってしまうのだ。だから、雨の切れ目を狙って、うまいこと雨雲に傘を当てなきゃいけないわけ。でも、これがなかなか、当たりそうで当たらない。な、なんていやらしい奴なんだ。気分転換のつもりが、余計にストレスがたまったりして……。

⬆タイムが0になるとゲームオーバー。画面にスコアが表示される。何かキーを押すと再スタートだ。

そしてゲームオーバーになるとスコアが表示される。ようは、どれだけ長い時間ねばったか、てなことだ。うーん、雨なんかに負けないようがんばろうぜ。えいえいお～！

改造するならココ

それではまず、300行のLOCATE文を、次のように変えてみよう。LOCATE RND(1)*3−1＋CX(I) I*2+1。これで、今までランダムに降っていた雨が、雨雲から落ちてくるようになったはずだ。これだと、ゲームが結構簡単になるんじゃないかな。

次に、270行の、FOR I＝0 TO 1 の1を、2や3にしてみよう。雨雲が増えたはずだ。でもあんまり増やすと処理が遅くなっちゃうからね。3ぐらいが限度じゃないかな。ちなみにこの値を0にすれば、雨雲は1つになるからやってみよう。これだと、動きが速くていいかもしれない。

あと、はじめの持ちタイムが150行のT＝300の300、雨雲を撃ったときに加算されるタイムが480行のT＝T＋50の50、雨粒に当たったときの減算タイムの設定が340行のT＝T−20の20になっている。これらの値も、いろいろいじってみると面白い。特に、減算タイムをすごく大きくしたりすれば、なかなかシビアなゲームになりそうだな。それと、雨雲を撃ったときの効果音は、470行のPLAY文でやっているんだけど、もう少し派手にしても面白いかな。SOUND文を使ったりして、ドッカ～ンなんて音を出してみたら、スカッとするかもしれないね。

```
28 THEN CC(I)=-CC(I)
290 PUT SPRITE 2+I*2,(CX(I)*8,I*16),14,CP:
PUTSPRITE 3+I*2,(CX(I)*8+16,I*16),14,CP+1
300 LOCATE RND(1)*29+2,I*2+1:PRINT"$";
310 NEXT:SPRITE ON
320 CP=2-CP
330 D=USR(0)
340 IFK THEN IF(VPEEK(6816+(A+1)/2)ORVPEEK
(6816+(A+2)/2))=36THENPLAY"a":T=T-20
350 T=T-1:LOCATE10,23:PRINTT;
360 IFT<=0GOTO400
370 IFSHTHENGOSUB470
380 GOTO 190
390 SH=K:SPRITE OFF:RETURN
400 LOCATE10,23:PRINT0;
410 PLAY"o5c8.o4ao5c8.o4ag8.eg8.eg4o5c4c4"
,"o3c8.cc8.co2b8.bb8.bb4o3c4c4
420 LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER"
430 LOCATE12,14:PRINT"SCORE:";INT(TIME/6)
440 LOCATE10,16:PRINT"PUSH ANY KEY";
450 IFINKEY$<>""GOTO450
460 A$=INPUT$(1):GOTO110
470 PLAY"cc#dd#e":CX(0)=INT(RND(1)*30)+1
480 CX(1)=INT(RND(1)*30)+1:S=S+10:T=T+50:S
H=0
490 PUTSPRITE 1,(KX,KY*8),8,6
500 FOR I=0 TO 300:NEXT:RETURN
510 DATA 0000000000070F1F3F3F3F1F0F0700
520 DATA 387EFFFFFF7EBFFFFFFFFFEFDFDF8E00
530 DATA 0000387C7EFFFEFDFFFFFFFFBFB7D3800
540 DATA 0000000000000E0F8FCFEFEFEFCF8F000
550 DATA 00000000000F1F3F7F7F7F7F3F1F07
560 DATA 00183C7E7E7DBFFFFFFFFFFEFDFDF8E00
570 DATA 387CFEFEFFFFFFEFDFFFFFFFFBFD7E7E3C
580 DATA 000000000000C0E0F0F8F8F8F0E00000
590 DATA 03470507032103060503070606060606
600 DATA C0E2A0E0C084C060A0C0E06060606060
610 DATA 03270507130103060503070E1C180000
620 DATA C0E4A0E0C880C060A0C0E07038180000
630 DATA 01071F3F7F7FFFA10101010101010101
640 DATA 00C0F0F8FCFCFE0A0000000000000000
650 DATA 01010103030303070707070501010100
660 DATA 000000808080C0C0C0C0400000004080
670 DATA 101038387C5C6C38FFFFFFFFFFFFFFFF
680 DATA 2100181100D501C002CD590021001801
690 DATA 2000AFCD56002100D511201801C002C3
700 DATA 5C000000000000000000000000000000
```

日本を分断した綱押し合戦だ
梅雨前線おしつけゲーム

←日本列島をふたつにわけて、東と西との壮絶な戦いが始まる。さあ、どっちが勝つのかな?

MSX・RAM16K以上
by Ryu

こうして遊んでね

さて、お次は2人用のゲームだ。うーん、これはタイトルそのものずばりってゲームだな。とにかく、雨降らしの元凶である梅雨前線を、相手の地域に押し付けちゃえー!てなわけだ。

プレイヤーはまず、東日本と西日本に分かれる。それで、東側はカーソルキーのどれか、西側はスペースキーを連打して大きなうちわをパタパタさせ、相手側の地域へ梅雨前線を押し込むのだ。梅雨前線があるところは、絶えず雨が降っていて、その地域の降雨量がどんどん増えていく。降雨量はそれぞれ、左右のグラフで表わしているからね。これが、先にいっぱいになった方が負けだ。綱引きならぬ、綱押しってとこだな。

改造するならココ

梅雨前線はキーを叩くと、大きく左右に揺れる動きをするから、結構タイミングが問題となる。でもそうじゃなくて、キーの叩き合いだけで勝負したいときは、230行を次のように変えてみよう。

230 ZZ=0:P=1−P。そうするとこれで、左右の振れはなくなるはずだ。でも、乱数の要素は入っているから、速く叩けば絶対に勝てるというわけでもないな。あと、データが膨大になるのでできなかったんだけど、日本地図をもっと細かく描いてみてほしいな。リアルな日本地図だったら、それだけ迫力出そう。日本地図は、120行のDRAW文と、610行からのDATA文で描いているから、絵の描ける人はぜひ挑戦してみよう。

梅雨前線おしつけゲームLIST

```
10 SCREEN 1,3:KEYOFF:R=RND(-TIME)
20 LOCATE 6,10:PRINT"ばいうぜんせん おしつけ ゲーム"
30 FOR I=0 TO 7
40 B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15:B$=B$+CHR$(VAL("&H
"+MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT:NEXT
60 SPRITE$(I)=B$:NEXT
70 Z=112:ZZ=3:U(0)=190:U(1)=190
80 P$(0)="とうぐん":P$(1)="せいぐん"
90 COLOR 3,5,5:SCREEN 2
100 CLOSE:OPEN "grp:" AS #1
110 FOR I=0 TO 3:READ A$
120 DRAW "XA$;":NEXT:PLAY"t120l16s0m3000","
t120l16s0m3000
130 PAINT (200,30):PAINT (166,71)
140 PAINT (17,101):PAINT (56,141)
150 LINE (124,100)-(132,150),8,BF
160 LINE (0,0)-(8,191),14,BF
170 LINE (247,0)-(255,191),14,BF
180 PRESET (56,180)
190 PRINT#1,"せいぐん           とうぐん"
200 PLAY"o4c8.cc8.de8.dg8.eo5c8.o4ag8.eg4",
"o3c8.cc8.co2b8.bb8.ba8.aa8.ag4
210 K1=STICK(0):K2=STRIG(0)
220 IF K1 OR K2 THEN ZZ=ZZ*(K1<>0) ELSE 210
230 ZZ=ZZ+(Z>112)*.3-(Z<112)*.3:P=1-P
240 R=INT(RND(1)*5)-2
250 Z=Z+ZZ-(STRIG(0))*R+(STICK(0)<>0)*R
260 PUTSPRITE 0,(32,80),7,P
270 PUTSPRITE 1,(192,80),7,P+2
280 PUTSPRITE 2,(Z,0),15,4
290 PUTSPRITE 3,(Z,32),15,5
300 PUTSPRITE 4,(Z,64),15,6
310 PUTSPRITE 5,(Z,96),15,7
320 PUTSPRITE 6,(Z,128),15,4
330 PUTSPRITE 7,(Z,160),15,5
340 U=-(Z>112):X=247*U
350 LINE (X+1,U(U))-(X+7,U(U)),13
360 U(U)=U(U)-1:IF U(U)>0 THEN 230
370 PLAY"o5c8.o4ao5c8.o4ag8.eg8.eg4o5c4c4",
"o3c8.cc8.co2b8.bb8.bb4o3c4c4
380 PUTSPRITE 2,(0,208)
390 PRESET (40,50)
400 PRINT#1,P$(U);"の かち!!!"
410 FOR I=0 TO 2000:NEXT
420 PRESET (110,170):RESTORE 610
430 PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
440 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 440
450 DATA00000101020307FFFF07030201010000
460 DATA70FCFEFEFE7F7F7F7F7FFEFEFEFC70
470 DATA040E0E1F0F1717F7F717170F1F0E0E04
480 DATA00000000000000000000000000000000
490 DATA0E3F7F7F7FFEFEFEFEFEFE7F7F7F3F0E
500 DATA00008080400C0E0FFFFE0C0408080000
510 DATA00000000000000000000000000000000
520 DATA207070F8F0E8E8EFEFE8E8F0F8707020
530 DATA01010101030303070707070F0E080808
540 DATA00000000808080C0C0C0E0F080000000
550 DATA0808081838 7C7CFCFCFE7E7E3F0F0101
560 DATA00000000000000000000000000000000
570 DATA00000000000000000000000000000000
580 DATA808080E0787E7F3E3E3C3C1818101010
590 DATA00000000000103070707070303010000 00
600 DATA10101070F0E0E0E0E0C0C0C080808080
610 DATA "BM212,24G30H30E30F30"
620 DATA "BM165,70D30L110D30R40D20R105U80L3
5"
630 DATA "BM16,100D70R30U70L30"
640 DATA "BM55,140D20R30U20L30"
```

⬅気象庁も真っ青の、超いいかげんお天気占い。反射神経を研ぎすまさせて、嫌な雨を撃退しろ。

MSX・RAM16K以上
by 松田浩二

出たとこ勝負のお天気占い

たたかう天気予報

こうして遊んでね

おおお、気象庁が泣いて激怒する(なんのこっちゃ)、勝手に天気予報するゲームの登場だぁ。まず、ゲームをスタートさせると、しばらくして「ぷっしゅ すぺーすきー」と表示される。そこで指示どおりにスペースキーを押すと、天気予報(?)が3つ表示されるというわけ。

出てくるお天気は3種類で、雨、雲、なめくじ(なんでなめくじが天気予報なんだ? まあ、雨っぽいからいいかぁ)だ。そこでキミは左のお天気から順番に、ジャンケンの要領でそれらに対抗するものを出せばいい。雨には傘(カーソル上キー)、雲にはてるてるぼーず(カーソル右キー)、なめくじには塩(カーソル左キー)が有効だぞ。3つ出し終わるとスコアが加算され、かかったタイムが持ちタイムから引かれる。スコアは、うまくマッチした組み合わせが1つなら10点、2つなら30点、3つなら70点だ。がんばって70点満点を目指そうね。

また、はじめの持ちタイムは10秒。これが0または-(マイナス)になったらゲームオーバーだ。正確さとともに素早さも要求されるゲームというわけだ。また、残り1秒くらいになったら、確実に70点をかせごう。タイムがマイナスになっても、点数は加算されるぞ。

改造するならココ

ちっとも点数がとれないよぉ、なんていうニブい人は、はじめの持ちタイムを多くしてみよう。150行のT=10の10がそれだ。これを変えればいくらでも長くできるけど、100なんかに設定しちゃうとなかなか終わらなくて、つまんなくなっちゃうぞ。

次に、ゲームを面白くする改造法として、カーソルキーを押すと出てくるキャラクターの配置を、毎回乱数で変えるというのをお勧めしたい。こうすれば、出てきた予報と対抗するキャラの両方を見ないといけないから、頭が倍混乱してきっと面白いぞ。スペースの関係で、改造リストは載せられないけど、実力のある人なら簡単だと思うからやってみて。キーになるのは110行だ。乱数を使うってことと、あと、画面表示も変えることを忘れないように。たまには自分で考えてプログラムを改造するのも、勉強になっていいもんだよ。みんな、がんばってチャレンジしてみてね。

⬆なかなか可愛いキャラクターたち。なめくじと塩の組み合わせが絶品だね。キミは何点取れるかな?

たたかう天気予報LIST

```
100 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,4:WIDTH32:A=R
ND(-TIME):PLAY"T192L4S0M3000","T192L4S0M30
00"
110 P(1)=5:P(2)=1:P(3)=6:P(7)=4:P(8)=5
120 RESTORE:FORI=1TO6:S$="":FORJ=1TO32:REA
DA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$
(I)=S$:NEXTI
130 FORI=1TO6:READC(I):NEXTI
140 PRINT:PRINT"  ***たたかう てんきよほう ***":LOCA
TE 3,7:PRINT"-----------------"
150 T=10:S=0:PUTSPRITE7,(40,152),15,4:PUTS
PRITE8,(72,136),1,5:PUTSPRITE9,(104,152),1
5,6
160 LOCATE20,3:PRINT"たいむ";T;"   ":LOCATE20
,6:PRINT"すこあ";S;"   ":IFT<0GOTO290
170 FORI=1TO6:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXTI
180 PLAY"O5CGACBAFEDC","R64O5CGACBAFEDC"
190 LOCATE4,14:PRINT"ぷっしゅ すぺーすきぃ  "
200 IFINKEY$<>" "GOTO200
210 LOCATE4,14:PRINT"    いくぞぉ !  ":FORI=1
TO600:NEXTI:FORI=1TO3:A(I)=INT(RND(1)*3+1)
:PUTSPRITEI,(8+32*I,24),C(A(I)),A(I):NEXTI
:PLAY"E16C16":TIME=0
220 FORI=1TO3
230 A=STICK(0):IFA=0GOTO230
240 Z(I)=P(A):PUTSPRITE3+I,(8+32*I,72),C(Z
(I)),Z(I):PLAY"A16"
250 A=STICK(0):IFA<>0GOTO250
260 NEXTI:TT=TIME:T1=TT¥60:T2=INT((TTMOD60
)*100/60)/100:LOCATE4,14:PRINTT1+T2;"
   ":FORI=1TO400:NEXTI
270 T=T-T1-T2:P=0:FORI=1TO3:IFA(I)=Z(I)-3T
HENP=P+1
280 NEXTI:S=S+(2^P-1)*10:LOCATE4,14:PRINT"
ぽいんと";(2^P-1)*10;"    ":FORI=1TO400:NEXTI
:GOTO160
290 LOCATE4,14:PRINT"**   おしまい   **    "
300 PLAY"O5BAGFEDC8C8","O4BAGFEDC8C8":FORI
=1TO600:NEXTI
310 IFINKEY$<>" "THEN310ELSE150
320 DATA0,0,6C,44,28,28,39,7B,7F,7F,4F,3F,
3F,1F,0,0,0,0,0,0,0,0,E0,B0,E8,F8,F4,F4,FE
,FF,0,0
330 DATAF,1F,3F,3F,7C,7B,7F,7F,3F,1F,1F,7,
10,24,49,92,0,80,C0,E0,60,AE,BF,BF,FF,FF,F
F,FE,0,92,24,48
340 DATA0,0,F,1F,3F,3F,7C,7B,7F,7F,3F,1F,1
F,7,0,0,0,0,0,80,C0,E0,60,AE,BF,BF,FF,FF,F
F,FE,0,0
350 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,7,5,E,1B,1F,BD,7,2
0,0,0,0,0,0,0,0,C0,60,E0,F0,F0,F8,FC,F0,0
360 DATA0,0,7,1F,3F,3F,7F,7F,7F,66,44,0,0,
0,0,0,80,80,F0,FC,F6,FA,FF,FF,FF,B3,91,80,
80,80,90,60
370 DATA0,3,7,D,D,D,F,7,3,0,1,1,1,1,1,1,0,
C0,E0,70,70,70,F0,E0,C0,0,E0,F0,F8,FC,B0,1
0
380 DATA7,14,15,15,1,15
```

さらわれたペンコ姫を救出!

スーパーペンペの大冒険

◀横スクロールのアクションゲーム。主人公のペンペを操って、次々と面をクリアーしていくんだ!

MSX・RAM16K以上
by 瀬頭信幸

こうして遊んでね

パンパカパーン! 記念すべき読者投稿、採用第一号作品なのだ〜。このゲームは、さらわれたペンコ姫を救出するために、主人公のペンペが旅に出る、というストーリーのもの。まず、RUNさせてみると、しばらくして真ん中にゲーム画面がでる。黄色いやつが、主人公のペンペだ。こいつを操作して、ブロックの中を右へ右へと進んでいき、ポールまでたどり着いたら1面クリアーだ。ペンペはカーソルキーで左右に動き、スペースキーでジャンプができる。ときには、行き詰まってどうにもならなくなることもあるから、そういうときはGキーでギブアップしよう。結構、意地悪なところもあるから、何度もチャレンジしないと、そう簡単にはクリアーできないぞっと。そうして、なんとかして5面までクリアーすると、エンディングが待っている。見事、姫を救出したらハッピーエンドってわけだ。なんだか、某横スクロール型のアクションゲームに似てる気もするけど、これだけ短いプログラムでシンプルに作り上げたあたりは、プログラマーのセンスを感じてしまうな。瀬頭くん、期待してるから、これからも楽しいプログラムをドンドン作って送ってね。Mマガ編集部一同、首を長〜くして待ってるよ。

プログラマーRyuの一言メッセージ…

このゲームを見てて、おっ、と思ったのがBGMだね。べつにたいした事をやっている訳でもないんだけど、普通は面倒臭いんで、皆やらないんだよねぇ。そういう細かいところに手を入れているとこが、好感が持てるね。それと、ゲーム画面をコンパクトにまとめたのもよかった。先が見えないところに、程よいスリルがあっていい。リストも短くなるしね。うん、とにかくショートとしてはまずまずの出来映えだな。でも、1つだけ注文がある。これは、他の投稿作品にもいえるんだけど、マルチステートメントを使い過ぎだ。それに、もう少しスペースを入れた方がいいと思う。できるだけ見やすいプログラムを心がけようね。

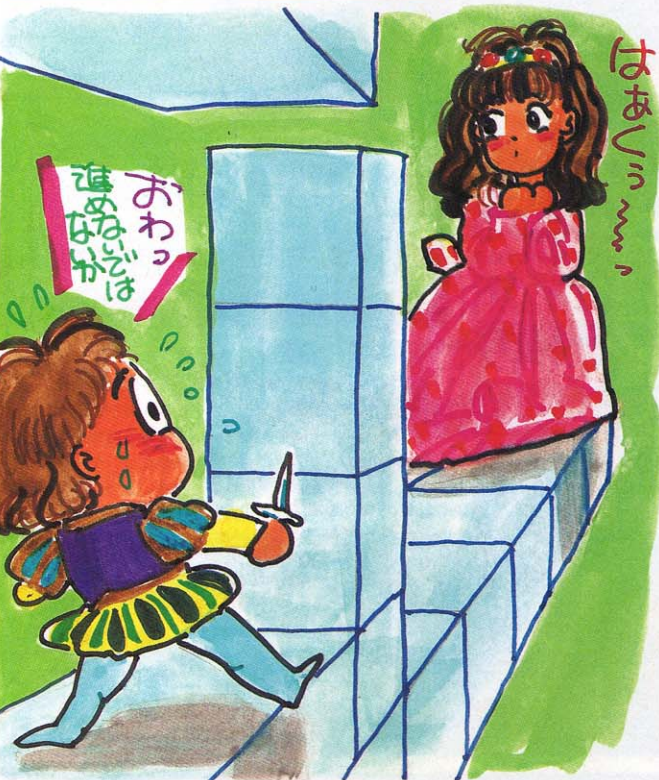
スーパーペンペの大冒険LIST

```
10 '●●●●●●●●●●●● ショキ セッテイ ●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR 500
30 COLOR 15,1:CLS:KEYOFF:SCREEN 1,0,0
40 DIM MS$(37):GOSUB 500
50 MS=0:R=R+1:IF R=6 THEN 410 ELSE GOSUB 6
10
60 X=4:Y=5:T=145:CLS:SOUND 6,3:SOUND 7,0
70 LOCATE 9,5:PRINT"SUPER PENPE"
80 A$="":FOR I=0 TO 6:A$=A$+"─":NEXT
90 LOCATE 10,7:PRINT"┌"+A$+"┐"
100 LOCATE 10,14:PRINT"└"+A$+"┘"
110 FOR I=8 TO 13:LOCATE 10,I:PRINT"|":LOC
ATE 18,I:PRINT"|":NEXT
120 LOCATE 11,16:PRINT"ROUND";R
130 LOCATE 11,18:PRINT"TIME";T
140 A=Y*8+55:PUTSPRITE 0,(128,A),10,0
150 FOR I=1 TO 6:LOCATE 11,I+7:PRINT MID$(
M$(I),X-3,7)
160 NEXT:LOCATE 12,10:PRINT"START"
170 IF (STRIG(0)ORSTRIG(1))=0 THEN 170
180 '●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●
190 X1=0:Y1=0:A$=INKEY$
200 IF INSTR("Gg",A$)ANDA$<>"" THEN 340
210 IF X=60 THEN LOCATE12,10:PRINT"GOAL!":
GOTO 50
220 LOCATE 11,18:PRINT"TIME";T
230 T=T-1:IF T=0 THEN 340
240 S=STICK(0)ORSTICK(1):X1=-(S=7)*(X>4)-(
S=3)
250 IF MID$(M$(Y+1),X,1)<>" "AND(STRIG(0)O
RSTRIG(1))=-1ANDY>1 THEN Y1=-1
260 IF MID$(M$(Y+Y1),X+X1,1)="い" THEN X1=0
:Y1=0
270 A$=MID$(M$(Y+1),X+X1,1):IF A$<>"あ"ANDA
$<>"い"ANDY1=0 THEN Y1=1
280 X=X+X1:Y=Y+Y1
290 A=Y*8+55:PUTSPRITE 0,(128,A),10,0
300 FOR I=1 TO 6:LOCATE 11,I+7:PRINT MID$(
M$(I),X-3,7):NEXT
310 MS=MS+1:IF MS=38 THEN MS=1
320 PLAY MS$(MS):GOTO 190
330 '●●●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●
340 FOR I=0 TO 600:NEXT
350 SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 10,12:SOUN
D 7,49
360 FOR I=200 TO 0 STEP-10:SOUND 1,0:SOUND
 3,0:SOUND 5,0:SOUND 0,I:SOUND 2,I+5:SOUND
 4,I+15:NEXT:FOR I=0 TO 99:NEXT:PLAY"E16R1
6"
370 LOCATE 12,9:PRINT"GAME"
380 PLAY"DR16":LOCATE 13,11:PRINT"OVER"
390 IF INKEY$="" THEN 390 ELSE MS=0:GOTO 6
0
400 '●●●●●●●●●●●● HAPPY END ●●●●●●●●●●●●
410 FOR I=8 TO 12:LOCATE 11,I:PRINT"
 ":NEXT
420 PUTSPRITE 0,(104,96),10,0:PLAY"R1"
430 PUTSPRITE 1,(152,96),8,0:PLAY"R1"
440 FOR I=104 TO 124:PUTSPRITE 0,(I,96),10
,0:PUTSPRITE 1,(256-I,96),8,0
450 FOR J=0 TO 49:NEXT J,I:LOCATE 11,10:PR
INT"THANK"
460 LOCATE 11,10:PRINT"THANK":LOCATE 14,11
:PRINT"YOU!":FOR I=0 TO 999:NEXT:BEEP
470 D$="T114S13L8":A$=D$+"O6DDDD2.DDDDCDEF
EDDDD2.":B$=D$+"O5BBBB2.BBBBABO6CO4BABBBB2
```

改造するならココ

うーん、うーん、改造といっても、このゲームはさしてイジルところがないので、面データを変えてみよう。これは750行からのデータ文に入っていて、5つのデータで1面分になっている。そのデータを画面に表示するのが、610行からのサブルーチン。それでは、データの作り方を説明しちゃおう。

まず、データは5つ一組だっていったけど、その1番目が画面の1番上の段のデータ、2番目が2段目……のようになっている（ペンペの画面は、床を除いて5段でできているからね）。そして、並んでる数字だけど、ここからが難しい。630行を見てみよう。このMID$文中に〝〞(ダブルクォーテーション）で囲まれた文字列があるね。これに、左から順番に1、2、3、4、5……と数字を付けていこう。そして、データの数字を見る。例えば、1面のはじめは0だ。そうしたら、この読んだ数に4をかけて1をたしてみよう。この場合、0＊4＋1＝1だ。で、さっきの630行を見て、この数字の番号が付いたところから4文字分、キャラクターを持ってくる。そして、これをデータの数字の個数分(14個)繰り返し、持ってきたキャラクターを左からズラーっと並べる。こうしてできたのが、そのラインのデータ。わかったかな？　実際やってみた方がわかりやすいから、レッツ・トライでやってみよう。

☗もたもたしてるとタイムアウト。タイミングよくジャンプして、ブロックをクリアーしていくんだ。

```
.":C$=D$+"04GGGG2.GGGGGGGGGGGGG2."
480 PLAY A$,B$,C$:PLAYB$,C$:GOTO 480
490 '●●●●●●●●●●●●● VRAM イジ゛リ ●●●●●●●●●●●●●
500 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,AO
RA/2:NEXT
510 FOR I=1064 TO 1071:A=VPEEK(I):VPOKE I,
AORA/2:NEXT:VPOKE 1071,&H18
520 FOR I=176 TO 223:A=VPEEK(I):VPOKE I,AO
RA/2:NEXT
530 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:READ A$
540 VPOKE &H440+J+I*72,VAL("&H"+A$):NEXT J
,I
550 VPOKE &H2011,&H87:VPOKE &H2012,&H45
560 B$="":FOR I=1 TO 8:READ A$
570 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(
0)=B$
580 FOR I=1 TO 37:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT
590 RETURN
600 '●●●●●●●●●●●●●● MAP SET ●●●●●●●●●●●●●●
610 FOR I=1 TO 5:M$(I)="    ":READ A$
620 FOR J=1 TO 14:B$=MID$(A$,J,1):A=VAL("&
H"+B$)
630 B$=MID$("         い  い    いい い   い い いい
いいいい    い   いい い い いいいい   いい いいいい いいいい",A*4+1
,4):M$(I)=M$(I)+B$:B$="":NEXTJ,I
640 M$(1)=M$(1)+"●  ":FOR I=2 TO 5:M$(I)=M
$(I)+"|  ":NEXT
650 M$(6)="ああああああああああああああああああああああああああああああ
ああああああああああああああああああああああああああああああ"
660 RETURN
670 '●●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
680 DATA 7C,E6,FA,FE,FE,FE,7C,00
690 DATA FF,55,AA,00,00,55,AA,FF
700 DATA 81,81,BD,7E,DB,DB,DB,7E
710 DATA T112S1M20000L16C8,G,C8,C,G8
720 DATA B8,G,A8,A,A8,CC,G,C8,C,G8,B8
730 DATA G,A8,A,A8,FE,D,E8,D,E8,AG,F+,G8,O
5C
740 DATA O4G8,O5CO4G,A8,O5C8,CC,E,C8,R8
750 DATA 00000492000000,00001249000038
760 DATA 07E03FFE035878,100940000404F8
770 DATA 303E1FCF2955F8,00000000000040
780 DATA 001F3FFFFF1CB0,01C18000016240
790 DATA 0C09FFFFFD01B0,1C3C0000033C40
800 DATA 00000000000400,000004040C3880
810 DATA 0AA01510908200,10105542453C10
820 DATA 20195540000010,00080000802010
830 DATA 01F83F7F83E1F0,04088100880400
840 DATA 0FF9FF7F9FEFF0,20040100402010
850 DATA 00000000000001,0060C0007E487F
860 DATA 03060F33032100,18102000FA0440
870 DATA 38000000000040
```

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショートプログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿は固くお断わりいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
「ショートプログラム」係

EDITORIAL

さて、7月号の次は、8月号である。8月号の特集はといえば、これまたコンストラクション機能付きのアクションゲームの予定。今月とはちがった形のアクションゲームなのでよろしく。もちろんほかの記事も、さらにがんばるぞ！

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人兼編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ ―― 藪　暁彦　金井　哲夫　金矢八十男
田中富美子　新井　創士　船田　巧
唐木　緑　樹村　頼子　水野　震治
浜村　弘一　伊東　みか　下山　牧子
金田一　健　石井理恵子　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　小畠　千栄
山田美恵子　二木　康夫　斉藤　伸
鈴木　賢一　森本　真理　渡辺　江里
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁
編集協力 ―― 上野　利幸　由井　香織　山口　裕生
青柳　昌行　田中　芳洋　森岡　憲一
小池　善之　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　髙橋　義信　藤木　清輝
渋谷　洋一　石埜三千穂　柴田　英春
川尻　角栄　川村　和弘　渡辺　和彦
伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史
折原　光治　三井　徳久　吉屋　一美
田川　実　神谷　正樹　大橋　悟朗
出浦美佐子　大森　穂高　武笠　広幸
三須　隆弘　山田　裕司
制作協力 ―― 三輪　悦子　admix　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子　前田実穂子
鈴木　仁　小山　俊介　吉田由喜子
内山　泰秀　林　裕子
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ　デイブ・ルー
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　川上　富也　桜　玉吉
宮嶋美奈子　城戸　房子　もろが　卓
及川　達郎　山口　志乃　大賀　葉子
岩村　実樹　望月　明　なかのたかし

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために"MSXマガジン情報電話"を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京
☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 8月号は 7/8 発売！ 予価 380円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
極楽、痛快。まるかじり!
エンターテイメント
フィーリング
ARKANOID II
ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)
MSX-12■アルカノイドII 定価6,800円 ● MSX2
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!
画面はテーブルゲーム用です。
Super PIERROT スーパーピエロ
MSX-13■スーパーピエロ 定価5,800円 ● MSX/MSX2
パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!
Victorious NINE II
高校野球編
MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円 ● MSX2
誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER
アメリカン・サッカー
MSX-15
■アメリカン・サッカー 定価5,800円 ● MSX2(ROM版)
面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング・スピリットが勝利へのカギ!
The COCKPIT
MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円 ● MSX2
進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!
(提供:JALフォトサービス)
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。
MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください
は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです
MSXは、アスキーの商標です。
株式会社 ニデコ

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-07

MSXマガジン 1988 7

昭和63年7月1日発行 第6巻 第7号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)

定価380円